1997年1月17日発行（隔週金曜日発行）第3巻第1号通巻33号

上下巻あわせて115タイトル

電撃 Play Question プレイクエスチョン

超容量2号連続
PSユーザー必携超級解析伝導読本

SPECIAL Vol.4
上巻

アークザラッドII／KFIII
刻命館／ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ポポロクロイス物語／NOëL
卒業 ～クロスワールド
天地無用！登校無用
スマッシュコート／エイリアントリロジー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
にとうしんでん／OverBlood



電撃プレイステーション
1/17号付録

'96後期PSソフト完全攻略

年末年始切り札登場！ 爆裂再圧縮保存版

DENGEKI PLAY QUESTION



電撃プレイステーション1／17号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.4 上巻

■発行人／染谷恵司 ■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9

上下巻あわせて115タイトル

1997年1月17日発行（隔週金曜日発行）第3巻第1号通巻33号

電撃 Play Question（プレイクエスチョン）

SPECIAL Vol.4 上巻

超容量2号連続
PSユーザー必携超級解析伝導読本

アークザラッドⅡ／KFⅢ
刻命館／ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ポポロクロイス物語／NOëL
卒業 〜クロスワールド
天地無用！登校無用
スマッシュコート／エイリアントリロジー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
にとうしんでん／OverBlood



電撃プレイステーション
1/17号付録

'96後期PSソフト完全攻略

年末年始切り札登場！ 爆裂再圧縮保存版

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.4 上巻 『アークⅡ』『KFⅢ』『刻命館』超攻略第4弾 電撃プレイステーション1/17号付録

電撃 Play Question（プレイクエスチョン） SPECIAL Vol. 4 上巻

● Design/HAZAWAGUMI ● Illustration/YU-TA-ITOU(© CAPCOM 1996)/SATOMI-IWASE ● CG/BAKUHATSURO-IKEDA ● Editing/KEITAROU-MATSUZAKI/MASARU-TAJIMA/KIMIHIKO-MIYATA/DAIMEI-NAKAGAWA ● Writing/SHINTAROU-MOTOUCHI/YASUHIRO-NAKAMURA/YUUSI-SATOU/IDOMU-JOU/TAKU-SHIMIZU/MITSUNOBU-SATOU/HIRAKICHI-FUJIHIRA/MAKOTO-IWASAKI/YUUKO-SUZUKI/YUKAMASAHIRO-HASEGAWA/HIROSHI-KAWAHARA/KOUJI-TANAKA



はじめて探偵物語

さて、みなさん！　ＰＱスペシャル恒例！　懸賞付きゲームブック第４弾です！　このページ（以下、Ｐ）から始まる「はみだし」は本文の攻略とは一切関係ありません。ゲームに疲れたらコレでひと休み。ゲームブックなので、Ｐ順に読んでいくのではなく、Ｐ数を指定されたらそこへ飛んで読んで下さいね。

（：３Ｐへ）

※データ部の略語は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。

掲載ゲームタイトル

PAGE順

あいうえお順



岐阜県 田中将司さん



はじめて探偵物語

左のPから飛んできました？ 最後に書いてあるP数が複数の場合、どちらか1つを選択して進んで下さい。マルチエンディング方式（笑）を採用しているので、エンディングへの道は1つではありません。謎はいくつかのパターンをクリアしないと解けないでしょう。では、ゲームスタートです。

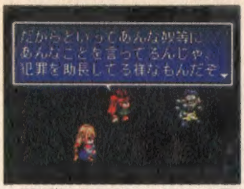
（：4Pへ）

アークザラッドⅡ

●発売日／'96年11月1日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

本筋以外のお楽しみも盛りだくさん『アークⅡ』の秘密を徹底チェック!

『アークⅡ』のおもしろさとかけて、味わい深い西洋料理とときます。して、その心は？　豊富な隠し味が全体の風味を引き立てています。というわけで、ブレイクエスチョンスペシャルでは本編のストーリーに彩りを添える隠しの要素を一挙紹介。本誌の特集記事と合わせて読めば、大きな隠しフィーチャーはほとんど網羅したも同然だ！　これで君も立派な『アークⅡ』博士だぞ！

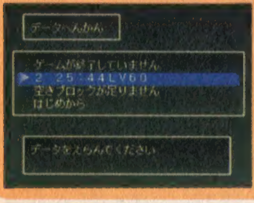


▲深く遊び込むほどに、それに見合った楽しさを返してくれる。

『アークⅡ』を100倍楽しむ4つのポイント

1　クリアデータのコンバートは基本

『Ⅰ』で育てた強いキャラクターでプレイできるのと、特殊イベントを見れるのが、前作のクリアデータをコンバートしたプレイヤーの特権。またデータの継承には、前作で手に入れた貴重なアイテムを持ち越せるメリットもある（アークたちが装備しているもの以外は、アララトスのチョンガラの家に保管されている）。冒険を有利に展開する意味でもデータ継承はぜひ実行しよう。



2　最強の隠しキャラ

今さら隠しだてしたところで、もうすっかり面は割れているのだが（隣のページにでかでかと載ってるし）、前作でおなじみの隠しキャラは『アークⅡ』にも登場する。ゲームの後半には、その隠しキャラの秘密が明かされる隠しイベントも用意されているぞ。つぼみがほころび花が開くように、少女が劇的な変身をとげるイベントは、全編のストーリーの中でも5本の指に入る名場面。このゲームをプレイするからには、かならず見ておきたいシーンだろう。実は、太古の機神デークベックとこの隠しキャラは、仲間にしなくてもクリアに支障はなかったりする。しかしそれでも仲間にすることで、彼らのキャラクター的な魅力に触れられ、さらにはストーリーに奥行きを与える隠しイベントの扉が開かれる。『アークⅡ』をより深く楽しむため、彼らの存在は不可欠なのだ。

▶デークベックと隠しキャラの存在も、ゲームを味わい深くする大事なエッセンス。



3　数々の隠しアイテム

トータルすると膨大な数におよぶさまざまな隠しアイテム。それらを見つけだすのも『アークⅡ』の大きな楽しみの1つだ。前作では“恵みの精霊に7回会いに行く”だの、“鏡台を24回調べる”だのと発見しにくいアイテムも一部存在したが、今回は入手する方法がわかりづらいアイテムはない。その分プレイヤーの裏をかいた意外な場所に落ちていたり、宝箱が見えてはいるものの、取りに行くのに少しばかり知恵や工夫を要求されることが多いのだ。また、ボスキャラや手配モンスターなど、特別な敵が隠しアイテムを持つ場合もある。そういったモンスターにはシュウの特殊能力“盗む”を試してみるのが隠しアイテム探しの基本だ。失敗してもMPが続く限りチャレンジしよう。





▲◀思いがけず貴重なアイテムを入手すると、とてもうれしい。実のところ、強力な武器や防具、アクセサリーのほとんどは隠しアイテム。見つけないと、後で苦労することになるぞ。

4　ギルド仕事&手配モンスター

ギルド仕事は言い替えれば、ストーリーに彩りを添えるサブイベントのようなもの。レギュラーの登場人物に劣らない、際立った個性を持つキャラクターが次々と登場し、シリアスあり、コミカルありのバラエティ豊かなドラマを展開する。本編のストーリーでは語られない物語の側面が主題になっているイベントがほとんどで、多くのギルド仕事をこなせば、それだけ物語の中身を広く深く知ることができるのだ。ギルドには、その町を初めて訪れたときはもちろん、ストーリーに進展があった後にも足しげくかよってみるといい。新しい依頼が入っていることがあるぞ。そのついでに手配書を見ておけば、手配モンスターをハンティングする、という目的も生まれて、旅の楽しみもさらに増えそうというものなのだ。





▲ギルド仕事の数は80以上。笑いを抑えきれないものもあり、涙なくしては見れないものもあり……。

つづく



神奈川県　小東徹也初号機さん

はじめて探偵物語

現場は……血であふれていた。人間の体内にはこんなにたくさんの血液が流れていますと証明したいかのように、紅く、黒いシミが、部屋を埋めつくしている。「……たぶんジャックですね」隣でなじみの鑑識課員がつぶやいた。
（①そんなことはわかっているので、ただうなずく：20Pへ）（②え？　それ何？　と聞いてみる：84Pへ）

極秘情報 1 『アーク』シリーズの隠れたヒロイン？プリティなちょこの秘密を大公開だ！



〝かわいい女の子〟の姿で敵を油断させ、強烈な一撃をお見舞いする女怪……いやいや隠しキャラといえば、もちろん〝ちょこ〟。前作では召喚獣あつかいで、フリーバトルエリアでしか活躍できなかった彼女だが、『アークⅡ』ではプレイヤーキャラの1人としてすべての戦闘に参加できる。仲間になる理由は冒険をして大きくなりたいという変なものだけど、いざ戦いとなると持ち前のパワーで心強い戦力になってくれるぞ。単に強いだけでなく、イベントに奇妙なセリフでツッコミをいれて、場をなごませる茶目っ気も持ち合わせた愛すべきキャラクターなのだ。ただし、プレイヤーキャラになったといっても、基本的にはあくまで隠しのキャラクター。純然とストーリーを進めているだけでは、パーティに迎えることはかなわない。仲間にするには必要な条件を満たし、複雑な手順を踏む必要がある。

ちょこを仲間にするための条件は？

ちょこを仲間にするためには、まずクレニア島の〝時の森〟を出現させなければならない。アララトスにある遺跡ダンジョンの地下50階でちょこを倒すと、クレニア島に時の森が出現するのだ。なお、ちょこが仲間になっている前作のデータを継承していれば、この条件は最初からクリアされているぞ。





◉幻惑と不確かな時間の領域「時の森」

時の森は天然の迷路。トココの村までのルートを自力で探すのは困難だ。そこでクリアするためのヒントを1つ。この森は、何通りかある特定のルートを正確に進まないと抜けられないのだ。自分が進んでいるルートが正しいか否かを見分ける方法は〝時間〟。正しい道を進んでいると、地面の色から、昼→夕方→夜というように時間が進んでいるのがわかる。真夜中になれば、村はもう目の前ということ。



◀ちょこが村に案内してくれるイベントの一幕。何をしているのだろう……？



▼時の森は、早ければグルガ＆シャンテ編で、もう入れる。

ちょこが迎えに来てくれる!?

どうしても時の森を抜けられないプレイヤーに朗報！　何と、キメラ研究所本部でガルアーノを倒した後なら、時の森で道に迷い、森から出ることを10回繰り返すと、ちょこの方から迎えにきて村へ案内してくれるのだ。この方法でちょこに出会うと、普通に会ったときとはまた違ったイベントが展開される。迎えにきてもらった方が、珍しいイベントが見られてお得かな!?

こうすればちょこに会えるぞチャート

①クレニア島にある「時の森」へ行く

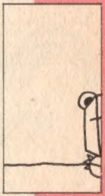
②「トココの村」にあるちょこの家に一泊する

③翌朝、ちょこのセリフを一言も聞きのがさずに、時の森の出口までついていく。

④時の森の出口でちょこが仲間になる！



◀ちょこの家を訪ねる一行。ちょこの歓迎（？）のセリフは先頭に立っているキャラによって変化する。





神奈川県　雲井の平治さん

はじめて探偵物語

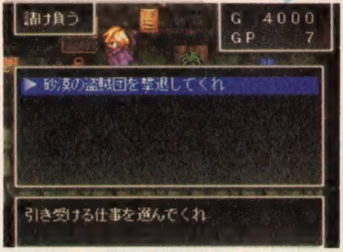
そしてオーディション当日。はたしてスポットライトは誰を照らすのか？　戦いの火蓋は切って落とされたのだっ！「ダメよ、雅美……思い出して。練習のつらかった日々を」右、左、バックステップで右足ピョン。それが大事さららぁ。「そうよ。私はあの特訓に耐えたのよ！　こんなオーディションなんて大したことない」　（：10Pへ）

極秘情報 2 目標GP250！ ゴッドハンターの称号を得て、海底神殿に行こう！

人目に触れることはもちろんなく、その存在すら知る者はない、暗く深い青に溶け込むように海底にたたずむ巨大な神殿……。『アークII』には時の森のほかにもう１つ、特定の条件を満たさないと入れない隠しエリアが存在する。それがここで紹介する〝海底神殿〟だ。その名前が示すとおり、海底神殿は深海に沈む巨大な神殿である。飛行戦艦のシルバーノアではもちろん行くことはできず、ミルマーナの海底油田を脱出するときに使った潜水艦で移動することになる。海底神殿に入るには、ギルドポイントを250以上取得して〝ゴッドハンターの証〟を取り、ミルマーナのアジャールギルドで「海竜の卵返却」の仕事を請け負う必要がある。依頼を受けた後、今度はヴィルマー博士に潜水艦の手配を頼むのだが、ここでは博士と話をしたらすぐにミルマーナへ行き、ヤゴス島へとってかえそう。すると、入り江に潜水艦の用意ができている。

ギルドポイントを250以上ためよう！

いまさら説明するまでもないと思うが、ギルドポイントとは、ギルド仕事の遂行と手配モンスターを倒すことで得られるポイントのこと。ハンターとしての評価値と解釈するのがわかりやすくていいだろう。250という数値はそれほど高いものではなく、仕事をパーフェクトにこなしていれば中盤には十分達成できる。１つや２つ仕事を失敗したとしても、ぜんぜん問題ないぞ。





◉幻想的な雰囲気がただよう神殿に何が待つ!?

潜水艦に乗って出発すると、潜行するか、そのまま進むかをプレイヤーが選び、その選択肢を繰り返しながら深海を探索する場面に移る。そしてなんと、海底神殿に到達する直前、パーティは正体不明の潜水艦からの攻撃を受け、窮地に立たされる。正体不明の潜水艦が出現したシーンでは、攻撃と回避の行動を選択して応戦する。選んだ行動が不的確だとゲームオーバーになってしまうこともあり、選択肢は慎重にチョイスしなければならないのだ。無事に攻撃をかいくぐって海底神殿に到着すれば、パーティは潜水艦を下りて神殿の中に足を踏み入れる。

海底神殿の内部では、壊滅したはずのキメラ研究所の残党が登場。奴らは最強のキメラを造るための素材として、パーティが持つ海竜の卵を狙っていた。ここに向かう途中で攻撃を仕掛けてきたのも、この連中の潜水艦だったのだ。海底神殿は広く、海竜に卵を返すまでにキメラ研究所の残党と何度か戦闘になる。出現するモンスターのレベルは100前後、ロマリアの研究所本部に配備されていた敵をもはるかに上回る強敵ぞろいだ。研究所の再起がかかっているこの戦いに、相手も総力を結集してきたということだろうか。味方キャラのレベルが十分に上がっていても苦戦は必至だ。

潜水艦で海底神殿へ

選択肢の中から次の行動を選びつつ、深海を探索する。最初の内はともかく、正体不明の潜水艦が攻撃してくる海底神殿の直前では、１つの選択が展開を大きく左右する。慎重に選択しよう！



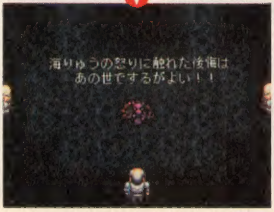
神殿内部の激戦！

キメラ研究所の残党が、海竜の卵を狙って襲ってくる。敵はスライム系のモンスターが多く、強そうな印象を受けないのが巧妙な落とし穴。レベルがおそろしく高く、あなどると全滅の危険もある。



任務を遂行！

卵を無事に返せば任務完了。ここで感動的なイベントを見ることができる。以後は自由に海底神殿に出入りできるので、ギルドで報酬を清算してからまた戻ってみよう。ある変化に気づくはず…。



海底神殿に行こうぜチャート

1. プロディアスギルドの奥にある扉に入り、〝ゴッドハンターの証〟を入手する。ギルドポイントが250以上必要。
2. インディゴスギルドの奥にある扉に入り、「ミルマーナへ行くように」との指示を受ける（アンデル打倒後）。
3. ミルマーナのアジャールギルドで「海竜の卵返却」の仕事を請け負い、宿屋にいる依頼主から話を聞く。
4. ヤゴス島のユド村でヴィルマーに潜水艦の手配を頼む。
5. 潜水艦に乗り、海底神殿へ。深海戦。
6. 海底神殿に到着、戦闘に勝ち抜き海竜に卵を返却する。ギルド仕事完了。
7. 以降は任意で海底神殿に行けるようになる。もう一度来ると……。





東京都 チャカさん

はじめて探偵物語

「……何するんですか？」「いや、ちょっと彼女の跡をたどろうかと思って」大学構内をぐるぐると歩いた末、たどり着いたのは大きな桜の木の下だった。オレの力を最大限に使った結果だった。「ここ……なんか掘った跡がある」「とりあえず、警察に連絡しよう」……桜の根元からは時計に服、様々なモノが発見された。 （：32Pへ）

極秘情報 3 チークベックのパワーユニットが隠されている場所をすべて公開!

パワーユニット所在地リスト

名称	属性	所在地
Pチャージャー	なし	ヴィルマー研究所
Pアースボーン	地	ヴィルマー研究所
Pスティルウォーター	水	ヴィルマー研究所
Pファイアイーター	火	ヴィルマー研究所
Pブラスト	風	ヴィルマー研究所
Pキャッチャー	なし	クズ鉄の大穴
Pホールドフロント	なし	クズ鉄の大穴
Pダラート	なし	グレイシーヌ
Pアイスブリンク	水	グレイシーヌ
Pアラート	なし	アララトス
Pライトニング	風	アララトス
Pレティセント	なし	ブラキア
Pグランドゼロ	地	ブラキア
Pマインドクラッシュ	なし	アミーグ
Pファイアバグ	火	アミーグ
Pフォルト	なし	バルバラード
Pダークエイジ	闇	バルバラード
Pストレンジ	なし	アリバーシャ
Pゴットヘッド	光	アリバーシャ
Pリバース	なし	海底神殿



パワーユニットを装着することで、絶大な戦闘能力を発揮する太古の機神チークベック。しかし、その強さもユニットあればこそで、それがないとタダの変なロボットになり下がるのが彼の悲しいところなのだ。ここでは、パーティ内におけるチークベックの存在意義を確かなものとするために、パワーユニットの所在地をすべて公開! これで実力者が顔を揃えるパーティの中にあっても、チークベックが見劣りすることはなくなるぞ。リストを見てもらえばわかるとおり、パワーユニットの大部分は世界各国に点在する封印の遺跡で入手できる。遺跡の中はモンスターの巣窟と化しているので、ユニットを取りに行くときには、回復アイテムをストックしておこう。なお、グレイシーヌの封印の遺跡以降は、リストの順番通りに行かないと遺跡に入ることすらできないぞ。アララトスの遺跡は特に行くのを忘れがちなので注意だ。

◉もっとも発見しにくい2つのパワーユニットはここに隠されている!

Pホールドフロント

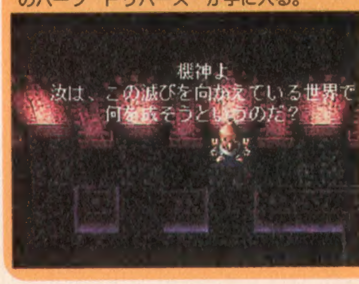
まず、ロマリアのクズ鉄の町で請け負えるギルド仕事、「クズ鉄の大穴の恐怖のガス」を成功させる。その後にふたたびギルドへ行くと「モンスターがあふれ出てくる」の仕事が発生しているので、これも引き受けて成功させよう。依頼を両方とも解決して報酬を清算したら、2つのギルド仕事の舞台にもなっていたクズ鉄の大穴へもう一度向かう。すると、最深部にあった閉じていたはずの扉が開いているのだ。"Pホールドフロント"はその扉の奥にあるぞ。クズ鉄の大穴に出現するモンスターは、グレートドラゴンとスケルトンナイトの2種類。シュウ1人で戦うにはかなり分が悪い相手なので、ギルド仕事の解決には、せめてトッシュが仲間になってから乗り出そう。ショップで回復果物を買い込んで行かないと苦労するぞ。



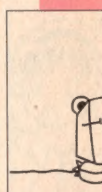
◀ギルド仕事で来たときには見落としがちなこの扉。行ける場所はすべて調べておかないと、後で泣きを見るというい教訓だ。ユニットはこの奥。

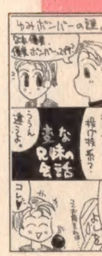
Pリーバス

ミルマーナのアジャールの町で請け負えるギルド仕事、「海竜の卵返却」(請け負う手順は左のページを参照)を成功させ、アジャールギルドで報酬を清算する。その後ヤゴス島に移動し、潜水艦に乗って海底神殿へ行こう。神殿に到着すると入り口が2つに増えていて、東側からも中に入れるようになっている。東側の内部では、最強のパーツを手に入れるための試練として、次々に現れるモンスターを相手にチークベックが1人で戦うぞ。パーツが保管されている部屋にたどり着くと、そこには最強の機神ジャッジメントが待ち受けている。ジャッジメントとの戦闘にはアークとエルクが強制的に参加し、逆にここまで戦ってきたチークベックは参加できないのだ。ジャッジメントを倒せば最後のパーツ"Pリバース"が手に入る。



◀ここでは、チークベックの内に秘められた真の姿が浮き彫りにされるぞ。最後の戦いを前に、ともに旅をしてきた機神の心をよぎるものは……?





埼玉県 バス核爆発さん

はじめて探偵物語

「キミが松崎和之くん?」「そうですが……」何か、この男には何かがある。それが第一印象だった。結局、松永綾乃の探していた本を見つけただけの関係だったらしいが、何かが、オレの力に引っかかっていた。その引っかかりが……この事件の鍵になっている気がしてしょうがなかった。

(:97Pへ)

極秘情報 4 隠しイベントを見るための条件とは…その秘密を完全網羅する！

ストーリーの流れの中に、文字どおり隠れて存在している隠しイベントの数々。その種類はストーリーに深く関係しているものから、キャラクターの秘められた側面をかいま見れるものまでさまざまだ。普通にプレイしていたのでは発生しないものだけに、その１つ１つが劇的で、印象的なイベントであることは想像に難くない。偶然でも見ることができれば、その日は１日中幸せな気分になれることうけあいだぞ。ここで紹介する４つは、それら隠しイベントの中の一部。前作のクリアデータをコンバートしたプレイヤーには、アークがらみのイベントは“隠し”という印象がないだろうけど、実はこの２つもコンバートしていないと見れない隠しイベントだったのだ。残りのイベントについては発生方法を紹介するので、まだ未体験の人はぜひ見てみてほしい。タイミング的な条件もあり、ゲーム序盤でないと発生しないつらさはあるが…。



◀イベントの規模も大小さまざま。入浴シーンが見られるイベントも!?

アークの隠しイベント　その①

インディゴスの酒場でグルナグとの戦闘に勝利し、酒場を出ると自動的に発生する。アーク、ポコ、トッシュの３人がロマリアの秘密研究所に潜入するぞ。イベント中には彼らを待っていた刺客との戦闘も挿入される。データをコンバートしたプレイヤーが、久しぶりにアークたちの声を聞くことのできる最初のイベントなのだ。



▲ロマリアの世界征服を阻止すべく、暗躍するアークたち。

アークの隠しイベント　その②

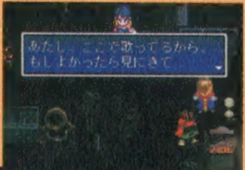
崩壊する白い家で、シュウたちが瀕死の重傷を負ったエルクをつれてシルバーノアに退避すると発生する。白い家に１人残ったアークが、アンデルを追撃するのだ。足止めに放たれたモンスターを蹴散らし、巨大戦艦に乗る寸前のアンデルを発見したアーク。しかし、研究所と戦艦をつなぐ桟橋を爆破され惜しくも逃げられてしまう……。



▲一足遅く、アンデルは研究所を脱出。奴との決着がつくのはいつの日か……。

シャンテが歌う夜

インディゴスの町に名の通った歌姫でありながら、本編のストーリーでは一度もその美声を披露することはないと思われていたシャンテ。しかしこのゲームには、そんな彼女の美しい歌声を聞ける隠しイベントがちゃんと用意されていた！　隠しイベントが発生するタイミングは、ゲーム序盤に、エルクたちが謎の組織の調査をシャンテに依頼した直後。酒場を出てアパートの部屋に戻るとシュウが仲間になるので、そのまま眠らずに酒場に戻ってみよう。するとステージで歌うシャンテの歌声を聞くことができる。彼女が歌う、しっとりしたメロディのバラードは、大人の魅力をまとい、どこか憂いを秘めたシャンテにピッタリの歌なのだ。ここで聞き逃すと、ゲーム中でもう二度と聞くことができないぞ。

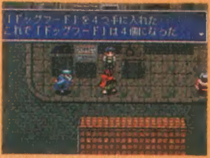


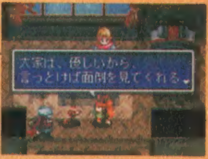


◀一度酒場を出てしまうともう聞けない。心ゆくまで歌声を堪能しよう。

エルクがペットを飼う？

ゲームの序盤でシュウが仲間になる頃、インディゴスギルドで「バーンズさんの犬捜し」のギルド仕事を請け負える。この仕事を成功させると、外国に旅立った依頼主に代わってエルクが犬を飼うことになるのだ。エルクたちに名前をつけられた犬は、プロディアスにあるアパートの、エルクの部屋に住み着く。話しかけると尻尾を振って返事をしてくれるぞ。さらに、ドッグフードを２つ以上持っている状態でリーザを先頭にして話しかけると“しつけ”ができ、うまくいけば、お手、おかわり、グルグルの３つを覚える。リーザの号令に応えて健気に芸をする姿はとてもかわいく、ほほえましいのだ。







▲無事に犬を救出したものの、依頼主はすでに外国へ旅立っていた。
◀動物と心を通わせるリーザなら“しつけ”が可能。





岐阜県　田中将司さん

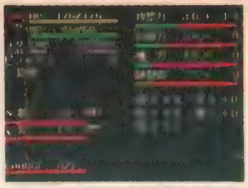
はじめて探偵物語

私の青春の１Ｐが幕を閉じようとしていた。でも後悔なんてしていない！　私は燃え尽きたのだから。これからもガンバッテいかなきゃ！　人生はまだまだこ・れ・か・ら・な・の・だ・か・ら。よーし。こうなったら全く違うことでビッグになってみせるわ！

（①ＰＳの奴隷に投稿する：16Ｐへ）（②デザイナーになる：69Ｐへ）

極秘情報 5 隠しアイテムいろいろ。怪しい場所やモンスターは抜け目なく調べるべし！

どちらかというと隠しアイテムは、宝箱よりもモンスターから手に入る場合が多い。特に手配モンスターは、不思議と良質の武器や貴重なアイテムを持っている傾向がある。手配モンスターほどではないが、それはボスモンスターにも言えることなので、手配モンスターとボスモンスターには必ずシュウの特殊能力"盗む"を試すよう心がけよう。また、これら特別なモンスターのステータスを見てみて、もし強力な武器や防具を装備していれば、倒したときにその武器や防具が手に入る確率は非常に高い。このことは覚えておいて損はないぞ。実際、ショップで手に入るアイテムは、数百種あるという全アイテムの半分にも満たない。世界にはそれこそ膨大な数の、未知のアイテムが眠っているのだ。



◀装備している武器に注目！　倒してふん取ってしまおう（おいはぎ？）

「疾風のバンダナ」（アルディア空港）

ゲームの冒頭、エルクがアルディア空港に突入するイベントで、アルフレッドが飛行船の中に逃げた後、人質になっていた女性に話しかけるともらえる。装備すると敏捷度がアップし、戦闘で先手を取って行動できるようになるので、その場ですぐ装備しよう。そのまま取っておいて、飛行船甲板の戦闘で仲間になるリーザに装備させてもいいぞ。女性と話すのをうっかり忘れて飛行船に移動し、甲板の戦闘に突入してしまうともう取れないので気をつけること。



▲張りつめた空気がふっとなごむ、アルディア空港の一場面　常に危険と隣り合わせで戦うハンターの役得か？　疾風のバンダナは、敏捷度の低い仲間に装備させて弱点を補うのが正しい使用法。使い方しだいでかなり重宝する

「反撃のバンダナ」（ヤゴス島・ユド村）

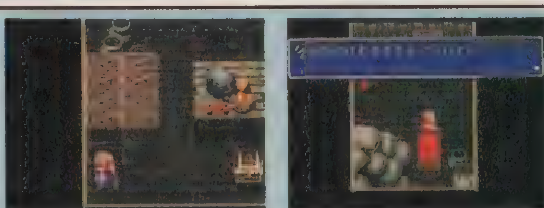
ユド村の水道のすぐ南にある民家に裏口から入り、そこにある宝箱を開けると手に入る。正面から入っても宝箱だけは見えるものの、どうしても取れないので気になっていた人も多いのでは？　装備すると反撃レベルが上がり、横や背後から攻撃された場合でも反撃できるようになる。リーザやシャンテなど、反撃レベルの成長が遅い仲間に装備させるといいだろう。下で紹介している"長老のはちまき"と重ねて装備するのも（見た目は変だろうが）効果的。



▲女性陣の反撃レベルが2になるまでは、ずっとお世話になるアクセサリー　中盤以降はグルガにでも装備させておけば、反撃魔人と化して大暴れしてくれる。お蔵入りしても一応捨てずに持っておこう　きっと役に立つぞ

「長老のはちまき」（ヤゴス島・ユド村）

ユド村の、犬を飼っている家の地下で手に入る。一見するとショートソードが入った宝箱しかないように見えるが、壁に隠し通路があり、その先にもう1つ宝箱が隠されているのだ。壁の中にもぐり込むとキャラクターの位置が把握しにくくなる。✚キーをいろんな方向にいれてみて、画面がスクロールしたらとりあえずまっすぐ進み、行き止まりでまたいろんな方向にいれてみる、という行きあたりばったりな進み方で何とか通り抜けるしかない。



▲装備すると敵の攻撃をガードする確率がアップする　やはりＨＰの低い女性陣につけさせるのがいいだろう　でも、性能のいい防具やアクセサリーが次々と手に入る中盤以降では、利用価値はほとんどなくなってしまう……

「バイパーファング」（ザルバ砂漠）

ザルバ砂漠の中央のエリア（用心棒ジェフリーが出現したエリア）をくまなく調べてみると、右下にもう1つの出口を発見できる。そこから下に進んだ場所にある宝箱に入っているぞ。モンスターにしか装備できない牙系の武器で、バンディットにちょうどいい。攻撃力が高く、毒の追加効果も持っていてかなり使える。この段階ではまだ、モンスターの武器にあまりいいものが用意されていないので余計にありがたいのだ。忘れずにもらっていくこと。



▲バイパーファングはダメージと同時に、毒のバッドステータスを与えることができる特殊な武器。早速バンディットに装備させよう　激烈を極める戦いが待つ、白い家への突入前に、強力な武器が手に入るのは心強い。





神奈川県　ポチさん

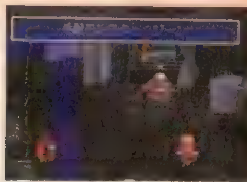
はじめて探偵物語

「で、お前に声をかけたんだが……」「今回は違ったと」「ああ。手口は同じなんだが、切り裂いてる場所は右に2cmずれてるそうだ」「とりあえず、ここからは異質なモノを感じませんよ　通常の捜査で大丈夫なはずです」実はオレは……ある能力を持っている。異質な、普通でない力を肌で感じるのだ。

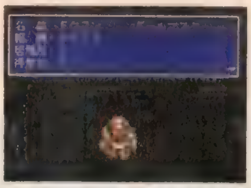
（：52Pへ）

極秘情報 6 手配モンスターを倒して、GP稼ぎ！ 居場所&使用特殊能力、攻撃法を紹介

手配モンスターを倒して得られる報酬とギルドポイントは、ギルド仕事のそれと比較するとやや少なめ。けれども結果に〝失敗〟がなく、倒せばかならず一定の見返りを望めるのは、逆に手配モンスターならではのメリットだ。ギルドポイントの獲得に、手配モンスターが占めるウエイトは大きい。250ポイントを達成してゴッドハンターの証を得るためには、ギルド仕事と手配モンスター退治をバランスよくこなすことが大事だぞ。手配モンスターをてっとり早く見つけるコツは、ギルドの手配書で居場所を確認し、何度もその場所に出入りすること。手配書にはっきりした居場所が書かれていないモンスターは、大抵がストーリーイベントに関与している奴なので捜す必要はない。ここではインディゴスとプロディアスの手配書に書かれている、10体のモンスターの居場所を完全網羅する。



▲ジーンはあえて除外しておいた。アークは仲間なので論外。



◀手配書を見ないと出現しない手配モンスターも存在する。

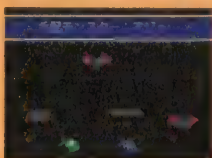
インディゴス



①アジュ

■コールドブレス LV.1
■メズマライズブレス LV.1

インディゴスの下水道に出現する。シュウが仲間になった後だと遭遇しやすいぞ。それほど手強いモンスターではないが、特殊能力のコールドブレスはかなり強烈！ 油断は禁物だ。火系の特殊能力に弱いので、エルクのファイヤーストームで着実にダメージを与えて倒そう。



②ホイスラー



■パワーシュート LV.1
■ディスペル LV.1
■アースクエイク LV.2

一度クリアしてフリーバトルエリアになったザルバ砂漠の、3つめのエリアに出現する。アースクエイクLV.2に巻き込まれると尋常でないダメージを受けるので、仲間はなるべく離れて行動させよう。攻撃力の高いキャラクターが2人以上でホイスラーにダメージを与え、残りのメンバーは周囲にいるザコモンスターの相手をする。主力がホイスラーを倒したら、後は全員でザコモンスターをせん滅だ。

▲特殊能力を使われる前にさっさと片づけてしまいたい、周りのザコはその後に倒す。

③シャムス

■ポイズンウィンド LV.1

インディゴスの下水道に出現する。はっきり言って弱く、集中攻撃であっさりと倒せるが、シュウの〝盗む〟で短剣系の武器〝グランドナイフ〟を入手できるので勢い余って倒してしまわないように。HP1の状態にして動きを封じ、シュウに盗ませるのがもっとも簡単なやり方だ。たまにMPを使い切るまで〝盗む〟をやっても取れないことがあるが、そのときはシャムスを倒さずに下水道を出て、アパートで回復してから再びチャレンジするといい。



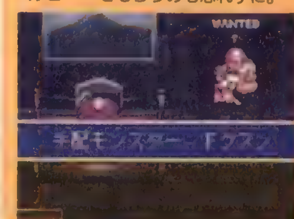
▲なぜ下水道なんかにいるのだろう？ と思ったら、どうやらここに隠れていたらしい。

④ドクスン

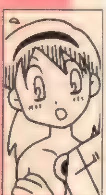
■マインドバスター LV.1

ギルド仕事「インディゴスの宝石強盗団」に、強盗団のボスとして登場する。このギルド仕事は、シュウを仲間にしている状態でドクスンの手配書を見ないと発生しないので注意。また、プロディアスの記念式典イベントを見てヤゴス島に行ってしまうと、以降は絶対に発生しなくなる。

戦闘が始まるとモンスターが宝石を盗み始めるので、その間にパーティはフィールドの右上に移動して脱出口をふさごう。そうすれば、敵に逃げられる心配はなくなるぞ。宝石を盗み終えたモンスターが脱出口の前に集まってきたら、シュウとエルクが手早く全滅させて一件落着だ。ドクスンに〝盗む〟を使って、レベルアップアイテムの〝ルビー〟をもらうのも忘れずに。



◀宝石店の壁を爆破して登場。大胆不敵なモンスターだ。





大阪府 いっきーさん

はじめて探偵物語

「それではオーディションナンバー20、ラスカル雅美さんどうぞ！」「ラスカル雅美です！ よろしくお願いします！ 今日は1人フィーリングカップル5対5をやります！ それでは、3番の人に質問です！ 女の子を1番カワイイと思うときは？ えっとぉ笑ったときかな」カーン……「はいっ！ お疲れさまでした！」 （：8Pへ）

ブロディアス



①ゴルザ

■チャージ LV.1

廃墟の町の建物内に出現。シュウが仲間に加わった後に行けば、まず間違いなく会える。ゴルザが出現した戦闘ではなぜか、ザコ敵を含むすべてのモンスターが貴重な武器“グラディウス”を落とすことがあるぞ。落とす確率は低く、もらえたらラッキーだ。



②リーランド

■チャージ LV.1
■振り下ろし LV.1
■サンダーストーム LV.2



廃墟の町の屋外に出現する。ヤゴス島の冒険を終えて戻った後なら高い確率で遭遇するぞ。前に一度、闇医者のラドを助けるために戦ったことがあるが、そのときよりもレベルは格段に上がっている。嫌なタイミングで使ってくるサンダーストームLV.2は脅威だ。HPの低いリーザなどは離れた場所から援護し、攻撃力の高い仲間で応戦しよう。

③ティアヌス

■キュア LV.1
■天の裁き LV.1

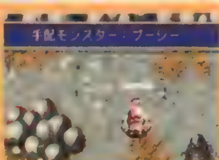


▲攻撃力は微々たるものだが、防御力が大幅に上がる“うにゃんそーど”を持っている。

女泥棒関係のギルド仕事をすべて解決した後、空き家の2階にある4つの部屋の、右から2番目に入ると出現する。倒すだけなら簡単だが、シュウの“盗む”で超希少価値の剣系の武器“うにゃんそーど”を入手できるので、盗みが成功するまでは生かしておくこと。お宝さえもらえば用なしだ。

④ブーシー

■スリープウィンド LV.1
■ヘモジー化 LV.1



フリーバトルエリアのウィルの岩場に出現する。シュウが仲間になっていればアッサリ姿を見せるが、軽はずみに戦いを挑むのは危険だ。ブーシーのレベルはなんと30！ こちらもかなりレベルを上げてから戦わないと返り討ちにされるぞ。ブーシーを倒すと、強力な槍系の武器“スティンガー”を落とす。手強いモンスターだけに、倒したときの見返りも大きいのだ。

⑥バルサック

■エクスプロージョン LV.1
■スーパーノヴァ LV.1





▲「おまえの正体が気になる」と答えると正体を現す。

帰らずの森をクリアした後、もう一度森に入って番人に話しかけ、質問に対して「おまえの正体が知りたい」を選択すると出現。攻撃系の特殊能力を得意とするモンスターだが、直接攻撃のダメージも馬鹿にできない。たった1体で戦いを挑んでくるだけのことはあるぞ。相手は果敢に近づいてくるのでシャンテのサイレントで特殊能力を封じ込めて袋叩きにするといい。少々しぶといが、何とか勝てるはずだ。倒すと剣系の武器“クレイモア”を落とす。エルクが剣を使っているならその場で装備させよう。槍や斧を使っている場合は、アーク用に取っておく。



▲よほど腕に自信があるのか、積極的に殴りかかってくる。

⑤メナン

■エクストラスト LV.1
■ファイヤーストーム LV.2



ヤゴス島にある封印の遺跡の、地下1階に出現する。チークベックを発掘していないと姿を見せないようだ。レベルが高く、圧倒的なパワーを誇るが、防御力の弱さにつけこめば倒すのはそれほど難しくない。少々のダメージは気にせず、強引に叩きのめしてしまおう。倒すと靴系の武器“スケールレッグ”を落とす。





神奈川県 破[illegible]戸さん

はじめて探偵物語

「あ、でも1度だけ、国文科のイロ男……何だっけ？」「松崎くん？」「そうそう、1年の松崎和之ってヤツと話してたなぁ。いつも1人でいるからなんか目立ってたんですよね。彼女」松崎……その名前を聞いた瞬間に何かがオレの中で繋がった気がした。「今、彼がどこにいるか知らない？」「多分教室だと思いますけど」 （：7Pへ）

極秘情報 7 ゲーム前半に請け負える全ギルド仕事の内容を紹介&徹底攻略！

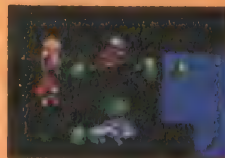
インディゴス下水道調べ

■依頼場所／インディゴスギルド
■発生場所／インディゴス下水道
■報酬／400G
■GP（ギルドポイント）／2
■出現モンスター／グリーンスライム×10

〈請け負うタイミングと仕事の内容〉
リーザを狙う謎の組織の調査をシャンテに依頼し、シュウが仲間になれば請け負える。何かにせき止められて流れなくなった下水を調査し、その原因を調べて再び水が流れるようにするのが仕事の目的だ。エルクたちが地下に下りると、水をせき止めていたモノの正体が明らかになる。水路に詰まって水の流れを止めていたのは、なんとグリーンスライムの群れだった！　スライムはそれぞれ好き勝手な場所に移動して襲ってくるぞ。
〈攻略のポイント〉　相手はしょせん数が多いだけのグリーンスライム。通常攻撃の力押しで造作もなく倒せるはずだ。レベルアップが遅れている仲間に経験値を稼がせるつもりで戦うといいだろう。スライムを全滅させると仕事は終了だ。


▲気の毒になってしまうくらい簡単に倒せる。苦しまないように一撃で葬ってやるのが、せめてもの情けというものか。


▲水路をせき止めているゴミの正体は一体……？


▲わらわらと移動するスライムの群れ。ぞっとする光景だ。

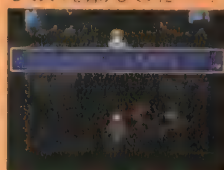
廃墟の幽霊屋敷

■依頼場所／インディゴスギルド
■発生場所／廃墟の町（屋内）
■報酬／600G
■GP（ギルドポイント）／2
■出現モンスター／バルドル×1
エレメンタル×4

〈請け負うタイミングと仕事の内容〉
「インディゴス下水道調べ」と、同じタイミングで請け負える。町の子供たちが遊び場にしている町外れの廃墟は、過去に陰惨な殺人事件が起こった場所で、夜な夜な幽霊が出没するという噂があった。仕事の目的は、その廃墟に出向き、そこが子供たちの遊び場として安全な場所かどうかを調べることだ。夜になるのを待って、調査のために廃墟を訪れるエルクたち。一行はさびれた建物の中でいたずら好きな少年に出会う。その時、少年が組み上げた白骨死体が突然動きだし、浮遊霊を従えて襲ってくるのだ。
〈攻略のポイント〉　戦闘の相手はレッドスケルトンのバルドルと、エレメンタルが4匹。エレメンタルはバルドルが倒されると一緒に消えてしまうので、集中攻撃でバルドルを倒して戦いを終わらせるのが手っとり早い。バルドルを倒せば仕事終了だ。


▲バルドルを倒せば、その場で戦闘は終了。経験値とゴッズは稼げないが、手早く仕事を終わらせられる。


▲この少年が、幽霊の噂を利用して人々を脅かしていた……？


▲戦闘終了後に明らかになる、うら悲しい真実……。

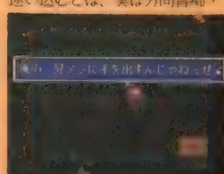
バーンズさんの犬捜し

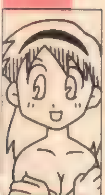
■依頼場所／インディゴスギルド
■発生場所／インディゴス下水道
■報酬／800G
■GP（ギルドポイント）／3
■出現モンスター／グール×1
ゾンビ×4

〈請け負うタイミングと仕事の内容〉
「インディゴス下水道調べ」を成功させると請け負える。酒場の前にいる依頼主、バーンズの迷子になった犬を捜すのが、仕事の目的。結論から言うと、氏の犬はなんと下水道に迷い込み、ゾンビたちの昼食になりかけている。死人も腹をへらすのかどうかは定かでないが、昼食を奪われまいとするゾンビの群れがエルクたちに襲いかかってくるぞ。
〈攻略のポイント〉　ゾンビはポイズンウィンド、グールはパラライズウィンドの特殊能力でパーティの力を徐々に奪おうとする。特殊能力を使われる前に、エルクとバンディットが、攻撃系の特殊能力を使って複数の敵にダメージを与え、残りの仲間がトドメを刺す。レベルの低い仲間にトドメを刺させて、経験値を稼がせればもっといい。敵を全滅させれば仕事は終了する。


▲MPが底をつくまで特殊能力を使いまくる。シュウとリーザは、HPが少なくなった敵にトドメを刺そう。


▲迷子の犬を発見！　下水道に迷い込むとは、実は方向音痴？


▲食べ物のうらみは恐ろしい、腹ぺこモンスターの強襲！





神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語
「10年前のバラバラ事件？　あぁ……あれねぇ。悲惨だったって印象以外は何も残ってないんだよねぇ」北海道札幌市郊外の現場に残っていたのはほとんど肉片だったらしい。人と判別できたものの身元も判明せず、捜査はそこで止まっていた。「あと……最初のうちは何人か目撃者が名乗りをあげてたんだが……」　（：49Pへ）

インディゴス宝石強盗団

- ■依頼場所／インディゴスギルド
- ■発生場所／インディゴス宝石店
- ■報酬／1000G（最大）
- ■GP（ギルドポイント）／4（最大）
- ■出現モンスター／ドクスン×1　スタンゴーレム×4



▲スタンゴーレムは攻撃範囲が広い棒系の武器を使う。１回の攻撃で複数の味方がダメージを受けることも。



▲壁を爆破してにぎやかに盗みに入る変な強盗団



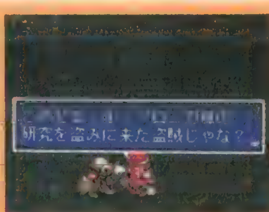
▲エルクたちには目もくれず、宝石をかき集める。

（請け負うタイミングと仕事の内容）
シュウが仲間になっている状態でギルド内にある「ドクスン」の手配書を見ると請け負える。最近インディゴスを騒がせている強盗団に目をつけられた宝石店を警護し、少しでも多くの宝石を守るのが仕事の目的だ。このギルド仕事には結果に優劣があり、まったく宝石を奪われなかったら大成功。以下、強盗団のモンスターを１体取り逃がすたびに中成功・小成功と結果が悪くなっていく。それに応じて報酬とGPも減ってしまうぞ。仕事を請け負ったエルクたちは、ギルドに警護を依頼した宝石店へ。その夜のこと、噂の強盗団が早速やってきて、店の壁を破壊し店内に侵入してくる。

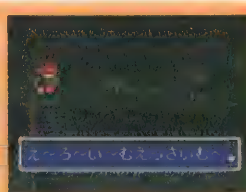
（攻略のポイント）　この戦闘でチェックすべきなのは、ボス格のドクスンよりも手下のスタンゴーレム。攻撃力が高く、仲間が反撃できない位置から攻撃を繰り出してくる。強盗団を全滅させるか、追い払えば仕事は終了だ。

地下から怪しげな歌声が…

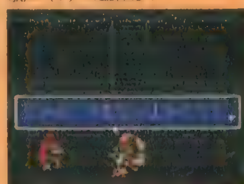
- ■依頼場所／インディゴスギルド
- ■発生場所／インディゴス下水道
- ■報酬／1200G
- ■GP（ギルドポイント）／6
- ■出現モンスター／ピエール・ベロニカ×1　スケルトン×4



▲ピエール・ベロニカのクラスはネクロマンサーだが、大した特殊能力を使うわけでもない。楽勝の相手だ。



▲地下水路にこだまする怪しい歌声（？）の正体は？



▲こうしてみると、彼もわりと素直な人間なのだが……。

（請け負うタイミングと仕事の内容）
ヤゴス島での冒険を終え、インディゴスに戻ってくると請け負える。夜になると下水道から聞こえてくるという、怪しげな歌声。その歌声に町の人が迷惑している。仕事の目的は、その歌声の正体を暴いてやめさせることだ。歌声の正体を探るため下水道に入ったエルクたちは、そこで奇怪な儀式に没頭する男を発見する。自らを偉大なネクロマンサーと称す、ピエール・ベロニカと名乗ったその男は死体を復活させて、パーティに戦いを挑んできた。

（攻略のポイント）　出現するモンスターはスケルトンが４体とピエール・ベロニカのみ。どちらも楽勝の相手なのだが、まれにスケルトンがチャージして重い一撃を繰り出してくるぞ。それさえ注意していれば、倒すのに苦労する相手ではないのだ。ピエール・ベロニカを倒すと、彼は死者をぼうとくしていたことを反省して下水道から去っていく。怪しい歌の正体も明らかになり、一件落着だ。

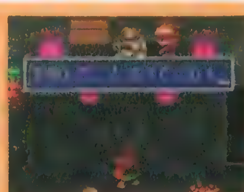


廃墟の人形師

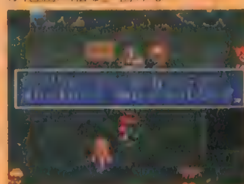
- ■依頼場所／インディゴスギルド
- ■発生場所／廃墟の町（屋内）
- ■報酬／1200G
- ■GP（ギルドポイント）／6
- ■出現モンスター／デスフレイム×4



▲ただの火の玉に見えて、そのパンチ力はなかなかどうして馬鹿にできない。"デス"の特殊能力も持つ強敵だ。



▲浮遊霊の制御に失敗して自分が危機に陥る。情けない……



▲より深く反省し、今度は僧侶になると言い残して去っていく。

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
ギルド仕事「地下から怪しげな歌声が…」を成功させると請け負える。町外れの廃墟の町に怪しい人形使いが住み着いた。ただ住んでいるだけなら特に問題はないのだが、その男はたまに遊んでいる子供を建物の中に連れ込んだりもしているらしい。その人形使いに会って、人格的に問題のない人物なのかを確かめるのが仕事の目的だ。噂の人物に会うため、廃墟の町に足を踏み入れるエルクたち。少女の人形がどっさりと並べられた建物に住んでいたのは、なんとあのピエール・ベロニカだった。ピエール・ベロニカは浮遊霊を人形に乗り移らせてパーティを襲おうとするのだが……。なんと浮遊霊に裏切られ、逆にパーティに助けを求めてくる。

（攻略のポイント）　敵の攻撃でピエール・ベロニカが倒されると、この仕事は失敗と見なされてしまう。４体のデスフレイムをすべてパーティが引きつけて、不本意なれど彼を守ってやろう。デスフレイムをすべて倒せば仕事は終了。



長崎県　ひろしさん

はじめて探偵物語

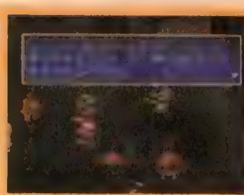
「お前が怪しいと言った男、宮田靖久ってんだが……１、４人目のときは「家で寝てた」らしいんで関係ねえが、２、３人目の殺人が行われた晩にはキッチリしたアリバイがありやがった。一連の手口から同一犯による犯行である以上、逮捕はムリだな」このパターンでオレの力が外れたことはない。事件はまだ奥が深そうだ。（：97Pへ）

廃墟の謎の集団

■依頼場所／インディゴスギルド
■発生場所／廃墟の町（屋外）
■報酬／1300G
■GP（ギルドポイント）／6
■出現モンスター／ピエール・ベロニカ×1
強盗×4
ファイター×3



▲敵側は数が多く、まともにぶつかると苦戦する。ピエール・ベロニカを倒して早めに戦闘を終わらせるのが得策



▲不穏な臭いがプンプンする謎の集団。その中央にいる奴は…



▲幸薄い男、ピエール・ベロニカ。彼の明日はどこにある？

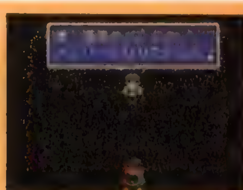
（請け負えるタイミングと仕事の内容）
ギルド仕事「廃屋の人形師」を成功させると請け負える。近ごろ町外れの廃墟に、怪しい集団がたむろしているという。その集団の様子をさぐり、何の目的でたむろしているのかを調べるのが仕事の目的だ。廃墟に足を運んだエルクたちは、ちょうどそこに胡散臭い連中が集まっているのを目にする。その集団は、暴力的な教えを説く教祖を中心に発足したばかりの新興宗教だった。そしてその教祖とは、なんとあのピエール・ベロニカ。エルクたちの姿に気づいた教祖ピエールは、信者たちを率いて戦闘をしかけてくる。
（攻略のポイント） 攻撃力の高いモンスターが津波のように押し寄せてくる。ザコを相手にしていても仕方がないので、ピエール・ベロニカだけを攻撃して早めに戦闘を終わらせてしまおう。ピエール・ベロニカを倒せば仕事は終了だ。

無人の酒場で毎夜ピアノの音が…

■依頼場所／インディゴスギルド
■発生場所／インディゴス酒場
■報酬／3000G
■GP（ギルドポイント）／5
■出現モンスター／闇法師×1
バーバリアン×4



▲特殊能力ですべての敵にダメージ！この先制攻撃でモンスターのほとんどを瀕死の状態にまで追い込める。

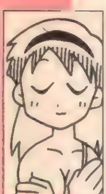


▲夜中にピアノを奏でていたのは、バンドに憧れる少年だった



▲事件解決後、シャンテのはからいでバンドに入れることに！

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
ガルアーノの屋敷で、シュウとシャンテがパーティに加わった後に請け負える。このところ夜になると、誰もいないはずの酒場からときどきピアノの音が聞こえてくる。仕事の目的は、夜の酒場を見張り、その原因をつかむことだ。夜の酒場へ行き、ピアノを弾く小さな人影を確認したエルクたち。タイミングを見て飛び出した一行の気配に驚き、あわてて謝ったのはなんと小さな少年だった。酒場のバンドに入りたいと思っていた少年は、人がいなくなった酒場でこっそりピアノの練習をしていたのである。少年も深く反省したところで、仕事は解決かと思われたその時……、酒場に強盗が押し入ってきた。
（攻略のポイント） 戦闘開始直後、敵はバトルエリアの左側に固まっている。その機を逃さず、特殊能力による先制攻撃でダメージを与え戦いの主導権を握ろう。あとは集中攻撃で各個撃破していく。モンスターを全滅させれば仕事は終了。

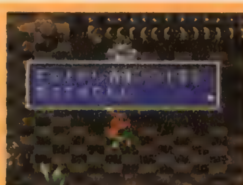


インディゴウイスキー運び

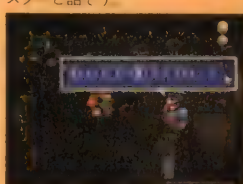
■依頼場所／プロディアスギルド
■発生場所／プロディアス酒場
■報酬／1000G
■GP（ギルドポイント）／3
■出現モンスター／ファイター×3
マイティフライ×3



▲消極的な戦法が嫌いなプレイヤーは、どちらか片方に総攻撃をしかけて混戦に持ち込むといい



▲まずプロディアスの酒場でマスターと話そう



▲その後、インディゴスの酒場でウイスキーを受け取る。

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
ヤゴス島での冒険を終えて、東アルディアに戻ってくると請け負える。インディゴスの酒場で受け取ったインディゴウイスキーを、無事にプロディアスの酒場へ持ち帰るのが仕事の目的だ。プロディアスの酒場で、依頼主である酒場のマスターから仕事内容を聞いたエルクたちは、早速インディゴスの酒場に向かう。簡単と思われたこの仕事だが、酒場でインディゴウイスキーを受け取って外に出ると、酒好きのモンスターたちが待ち伏せている。モンスターとの会話の後、エルクたちパーティは、戦闘に突入する。
（攻略のポイント） 戦闘が始まった直後の位置関係は、パーティが左右からモンスターに挟まれた形になっている。仲間同士を背中合わせに隣接させて、左右からの攻撃を迎え撃とう。敵の数が半分以下になったら陣形を崩し、残りを1体ずつ倒す。敵が全滅したら自動的にプロディアスへ戻り、仕事は終了。



新潟県　りるひなさん

はじめて探偵物語

「……続殺人事件の容疑者が逮捕されました。慶西大学経済学部助教授、中川宏、25歳……中川は昨晩、19日未明殺された慶西大学生２人目の犠牲者、日比野恭子さん21歳との……」ＴＶをつけるなりこのニュースが流れてきたことがかなり不思議だったが、オレは慌てて受話器を持ち上げた。
（：80Pへ）

迷子の子供捜し

■依頼場所／プロディアスギルド
■発生場所／プロディアス酒場
■報酬／800G
■GP（ギルドポイント）／2
■出現モンスター／なし

〈請け負えるタイミングと仕事の内容〉
「インディゴウイスキー運び」と同じタイミングで請け負える。アルディアの田舎からプロディアスの町を見物にきたお爺さんが、孫とはぐれて困っている。仕事の目的は、迷子になった子供を保護して、酒場で待つお爺さんのもとに送り届けてあげることだ。依頼主のお爺さんから子供の特徴を聞き、探し始めるエルクたちだが、彼の孫と似たような特徴を持つ子供が町のあちこちにいて混乱してしまう……。
〈攻略のポイント〉　依頼主のお爺さんが最初に見せてくれる子供のグラフィックは、しっかり頭に叩き込んでおくこと。髪の毛の形や服の色など、少しでも違う点があればその子供は別人だ。エルクが住んでいるアパートやギルドの中など、町のいたるところにお爺さんの孫だと思われる子供は立っている。これこそ本物だ！　と感じた子供がいたら話しかけて保護しよう。別人を保護すると結果が悪くなり、3回間違うと失敗になる。正しい子供を保護すれば仕事は終了。


▲お手つきは2回まで。3回間違うと失敗になってしまう。子供の特徴をよく覚えておかないとツライ。


▲最初にグラフィックで孫の特徴を見せてくれる。


▲別人にはかならず違う点がある。じっくり凝視せよ。

空き屋敷のモンスター退治

■依頼場所／プロディアスギルド
■発生場所／西アルディア空き家
■報酬／2000G
■GP（ギルドポイント）／4
■出現モンスター／グール×16
ヴァンパイアバット×12

〈請け負えるタイミングと仕事の内容〉
「無人の酒場で毎夜ピアノの音が…」と同じタイミングで請け負える。ガルアーノが私邸として使っていた屋敷が空き家になり、そこに人が住むことになった。しかし、屋敷の中には今もなおモンスターが徘徊しており、このままでは引っ越しすらままならない。安心して人が住めるよう、屋敷の中のモンスターを残らず退治するのが仕事の目的だ。仕事を引き受け、空き家を訪れるエルクたち。屋敷の玄関では依頼主のミスター・デックスとその奥さんが一行の到着を待っていた。依頼人夫婦が見守る中、モンスター退治の仕事が幕を開ける。
〈攻略ポイント〉　モンスターが出現する場所は、2階の4つの部屋と正面の広間、そして大扉の向こうにある大講堂だ。退治に時間をかけすぎると結果が悪くなるので行動は迅速に。屋敷内のモンスターをすべて退治したら仕事は終了。


▲グールのハラライズウィンドに巻き込まれると戦闘が長引くおそれあり。グールを優先的に倒そう。



▲今後しばらく受難（女難!?）が続くミスター・デックス。


▲玄関にいる奥さんに話しかけると回復してくれるぞ。

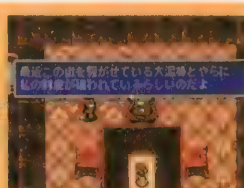
大泥棒から財産を守って欲しい

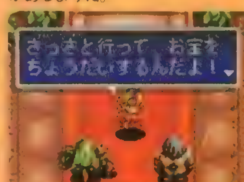
■依頼場所／プロディアスギルド
■発生場所／西アルディア空き家
■報酬／2000G（最大）
■GP（ギルドポイント）／4（最大）
■出現モンスター／ドールマスター×10
ウェアウルフ×10

〈請け負えるタイミングと仕事の内容〉
「空き屋敷のモンスター退治」を成功させれば請け負える。屋敷に引っ越したミスター・デックスのもとに、世間を騒がせている大泥棒からの盗みの予告状が届いた。仕事の目的は、屋敷に踏み込んでくる大泥棒の手下たちからデックスの財産を守ることだ。ふたたび屋敷を訪れたエルクたちに、デックスは4つの部屋に分けて保管してある財産を守って欲しいと告げる。その時、女泥棒ルージュが率いるモンスターたちが屋敷に侵入してきた。
〈攻略のポイント〉　財産が保管されている2階の4つの部屋に、モンスターが入り込んでいる。それぞれの部屋の戦闘に時間がかかりすぎると、ルージュが財産を奪ってしまうぞ。財産を奪われるほど仕事の結果は悪くなり、1つも守れなかった場合は失敗となる。ルージュの手下をすべて倒せば仕事は終了だ。複数の敵にダメージを与える特殊能力を効果的に使い、手早く敵を倒していこう。



▲やるからにはパーフェクトを目指したい。すべての財産を守りきればミスター・デックスが誉めてくれるのだ。


▲金持ちにも金持ちなりの苦労があるようだ。



▲大泥棒、ルージュ登場！　あねご肌のいかすキャラクターだ。



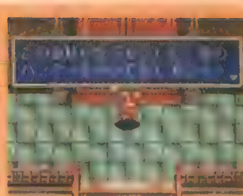
広島県　破魔矢さん

（：30Pへ）

リベンジ・オブ・ザ・女泥棒

■依頼場所／ブロディアスギルド
■発生場所／ミスター・デックスの館
■報酬／[illegible]
■GP（ギルドポイント）／4
■出現モンスター／コボルト×1
道化師×1
ドールマスター×2
ウェアウルフ×3


▲先頭に立つキャラクターのHPはこまめに回復させること。いつのまにか大ダメージを受けていることもある。


▲大胆にも正面を突破してくるルージュ 男顔負けの行動力だ


▲この仕事のあと、ミスター・デックスは屋敷を出てしまう。

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
「大泥棒から財産を守って欲しい」を成功させると請け負える。エルクたちの活躍に阻まれ、財産を奪うことに失敗した女泥棒ルージュが、再びミスター・デックスの屋敷に予告状を送りつけてきた。屋敷中に厳重な警備網を敷き、ルージュの来襲に備えるデックス。彼女はそれをあざ笑うかのように、警備員たちを眠らせて正面から踏み込んできた。ギルドで依頼を受けたエルクたちが、屋敷に駆けつけたのはその直後。前回の復讐に燃えるルージュは、手下のモンスターにエルクたちを襲わせるのだ。
（攻略のポイント） 敵の主力は攻撃力の高いコボルトとウェアウルフ。こいつらから倒せば展開はだいぶ楽になる。メンバーを離れて行動させると、誰かが集中攻撃されるハメになるのでやめておこう。敵を全滅させると仕事は終了する。

いたずら息子を捕まえて欲しい

■依頼場所／ラムールギルド
■発生場所／ラムール
■報酬／1500G
■GP（ギルドポイント）／3
■出現モンスター／なし


▲隠れていても身体の一部が見えているので見つけられる。しかし、最後の隠れ場所では全身スッポリ隠れるぞ。


▲少年は町中でいたずらのかぎりを尽くしている。


▲仕事の解決後、素直になる少年。これもリーザの能力か？

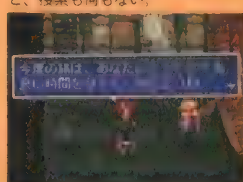
（請け負えるタイミングと仕事の内容）
　リーザが生まれ故郷であるホルンの村へ行くため、フォーレスを訪れたときに請け負える。いたずら好きな少年がラムールに住んでいる。以前は家族を困らせる程度だった悪ふざけが、近ごろではエスカレートし、町の人にまで迷惑をかけるようになっている。仕事の目的は、このいたずら小僧を捕まえて反省をうながすことだ。リーザが仕事を引き受けてギルドを出ると、いたずら小僧の母親が駆けよってきて、早速息子を捕まえてほしいと告げる。だが当の本人がそれを聞いてしまい、取っておきの隠れ場所に全速力で逃げだした。
（攻略のポイント） いたずら小僧は建物の陰や町の隅っこといった、目につきにくい場所に身を隠し、見つかって話しかけられると次の隠れ場所へ逃げていく。隠れ場所を1つずつ見破っていくと、最後にはどこにも逃げられなくなり観念するぞ。少年との根くらべに勝ち、更正させれば仕事は終了だ。

旅から帰らない息子を捜して欲しい

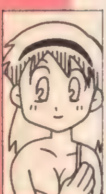
■依頼場所／ラムールギルド
■発生場所／ラムール笑劇場
■報酬／1000G
■GP（ギルドポイント）／3
■出現モンスター／なし

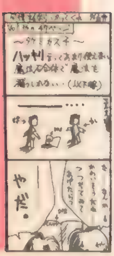

▲フォーレスエリアのどこかにいることだけは確かだ。あちこち歩いて解決の糸口を探してみよう。


▲まずは母親に会っておかないと、捜索も何もない。


▲感動の再会。これからは彼が笑劇場を盛り上げることだろう。

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
「いたずら息子を捕まえて欲しい」と同じタイミングで請け負える。役者を集めるための旅に出ているラムール笑劇場の跡取り息子から、近日中に戻るという手紙が母親のもとに届いたのだが、それから1カ月が過ぎたのに帰ってくる様子がない。フォーレスのどこかにいるのは確かなのだが、何らかの理由で戻れなくなっているようだ。行方不明の跡取り息子を見つけだし、笑劇場に連れて帰るのが仕事の目的だ。
（攻略のポイント） 跡取り息子を見つけようにも、相手は見たことのない人物なので探しようがない。仕事を引き受けたら、まずは依頼主である母親に会いに笑劇場へ行こう。息子を心配するあまり病気がちになっている母親は、跡取り息子の特徴をグラフィックで見せてくれる。特徴がわかったら笑劇場を出て捜索に乗り出すのだ。フォーレスエリア全域にまで捜索の範囲を広げれば、意外とあっさり見つかるはずだぞ。跡取り息子を笑劇場に連れて帰れば、仕事は終了だ。





広島県 白井俊さん

はじめて探偵物語
ふーん、ハガキと同じ大きさなら画用紙でも投稿可能なのね？ その場合は1枚ごとに裏に住所氏名を書くことを忘れちゃいけないっと。あとは……担当者にプレゼントを贈っても採用にはなんの関係もないってことぐらいかな。よーしハガキを描くぞぉ！ まずは練習練習！ こう描いて、こう描いて。猫。猫。 （：95Pへ）

鉄クズ置き場でのクズ鉄拾いの警護

■依頼場所／クズ鉄の町ギルド
■発生場所／クズ鉄置き場
■報酬／2000G
■GP（ギルドポイント）／5
■出現モンスター／ブラックドラゴン×1
メイジバット×2



▲トッシュが仲間になっていれば別だが、ブラックドラゴンはまず倒せない。相手にしないのが賢明。



▲やけに応対が冷たいのはなぜ？理由は仕事の終了後にわかる



▲財布やらソケットやら、いろんな物を拾うボビイ。

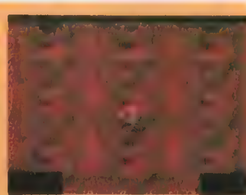
（請け負えるタイミングと仕事の内容）
シュウがクズ鉄の町にたどり着いたときに請け負える。クズ鉄の町にある再生品協会では、機械を修理するための部品が足りず困っている。クズ鉄置き場に行けば部品は手に入るのだが、そこにはモンスターがうろついておりうかつに近寄れない。そこで、再生品協会の会員が部品を集めている間、モンスターから彼を警護するのが仕事の目的だ。仕事を引き受けて再生品協会へ行ったシュウは、会員のボビイとともにクズ鉄置き場へと向かう。案の定なわばりを荒らされたモンスターは、2人に襲いかかってきた。
（攻略のポイント）　要はボビイがゴミを物色している間、モンスターを引きつけて彼に害が及ばないようにすればいい。敵は倒した数だけ復活するので、無理に戦うよりはHPを回復しながら逃げ回った方がいいぞ。ボビイが“ダイナモ”という部品を見つけると、2人とも自動的にクズ鉄置き場を脱出して仕事終了。

クズ鉄の大穴の恐怖のガス

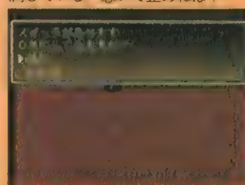
■依頼場所／クズ鉄の町ギルド
■発生場所／クズ鉄の大穴
■報酬／3000G
■GP（ギルドポイント）／7
■出現モンスター／キングドラゴン×1
スケルトンナイト×1



▲仲間は2人だけだが相棒がトッシュというのは非常に心強い。すべての敵を一刀のもとに斬り捨ててくれる。



▲大穴の中にはすでにガスが充満している　急いで止めねば！



▲このスイッチをONにすれば、毒ガスの噴出が停止するぞ。

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
「鉄クズ置き場でのクズ鉄拾いの警護」と同じタイミングで請け負える。町の外れにあるクズ鉄の大穴に毒ガスが充満し、今にも外に流れ出そうとしている。仕事の目的は、クズ鉄の大穴に入って毒ガスの発生源を停止させ、ガスが町に流出するのを防ぐことだ。
（攻略のポイント）　クズ鉄の大穴には強力なモンスターが出現する。シュウが1人で踏み込むと、戦闘でえらい苦戦を強いられることになるぞ。仕事は早めに引き受けてもかまわないが、解決に乗り出すのはトッシュが仲間になってからにしよう。この2人はどちらも回復系の特殊能力を持っていないので、ショップで回復果物を買いだめしてから行くこと。戦闘ではトッシュを突出(シャレではない)させて敵にダメージを与え、シュウは後方からの援護に回るといい。毒ガスを発生させていた装置のスイッチを切って、地上に戻れば仕事は終了する。

モンスターがあふれでてくる!?

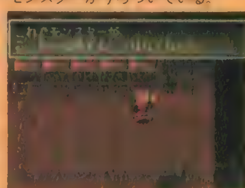
■依頼場所／クズ鉄の町ギルド
■発生場所／クズ鉄の大穴
■報酬／4000G
■GP（ギルドポイント）／8
■出現モンスター／キングドラゴン×1
スケルトンナイト×1
騎士の亡霊×6



▲最深部で現れる騎士の亡霊は、強くはないが数が多いのでうざったい。かならず1回は出現して戦闘になる。



▲この扉の奥にはさらに多くのモンスターがうろついている。



▲モンスターの出口をすべてふさげば、もう大丈夫！

（請け負えるタイミングと仕事の内容）
「クズ鉄の大穴の恐怖のガス」を成功させると請け負える。クズ鉄の大穴の奥から次々とモンスターが現れ出したのだ。このままでは地上に出てくるのは時間の問題。そうなる前に、モンスターが現れる原因となっているモンスターの発生装置を封印し、この事態を解決するのが仕事の目的だ。
（攻略のポイント）　モンスターの出現を止めるためには、大穴の最深部にある6本の柱を動かして、モンスターの出口をふさがなくてはならない。ここで注意が必要なのは、柱の動かし方を誤り手詰まりになったときの対応。“やり直し”を選択したあとで全部の穴をふさいでも、モンスターの出現が止まらなくなることがある。手詰まりになったら、悲しいが一度地上まで戻り再びクズ鉄の大穴に入り直そう。出口をすべてふさぎ、モンスターの出現をくい止めれば仕事終了だ。



北海道　有津翔さん

はじめて探偵物語

オレは……ある能力を持っている。異質な、普通でない力を肌で感じるのだ。「共感」と呼ばれるその能力は、通常の捜査では解明できない力を感じることができる。あまり公になっていないが、現代科学捜査をもってしてもどうしても解明できない事件がけっこうあるのだ。そんなときにお呼びがかかる。 （：37Pへ）

KING'S FIELD Ⅲ

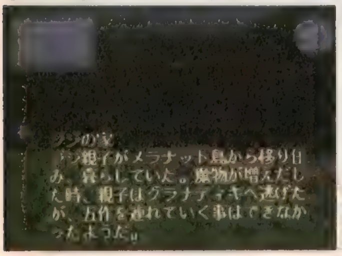
●発売日／96年6月21日●価格／¥6,300
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／3D・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／（3ブロック）

冒険を効率よく進めよう!

右の攻略チャートは、主要イベントをほとんど網羅している。これを見ながらプレイすることで、「ＫＦⅢ」というゲームを隅々まで堪能できるはずだ。ただし、余分な戦闘をしなくて済む分、レベル的につらくなることも考えられる。そういう場合は復活するモンスターを相手に経験値稼ぎをするといいだろう。また、22ページには希少アイテムのデータも用意した。リストの中には、見たことのない物もあることだろう。既にクリアしている人も、これらを参考にしてもう一度プレイしてみてほしい。きっと新しい発見があるはずだから……。

以下は、未プレイの人向けのワンポイントアドバイスだ。

●剣による攻撃はヒット＆アウェイが基本：射程外にいる時に剣を振り始め、踏み込むと同時に斬りつける感じで。
●お金は武具ではなく、消費アイテムの購入に：序盤はマップ内に落ちている武具を、中盤以降はイベントに関係した武具を身につければいい。無理に武具を買う必要はないのだ。
●スタートボタンには何を装備する？：回復アイテム（魔法）が基本。アイテム探索中なら鍵や真理の鏡という手もある。
●ＮＰＣを殺してはダメ：街などにいるキャラや竜王草の木を攻撃し、殺すことができる。でもバッドエンドが待っているだけなので、やめておこう（エンディングには、ハッピーとバッドの２種類がある）。



◀［⑨ノエル湖］にはジジの家の跡がある。真理の鏡を使うと、こんな情報も。

イシリウスの鍵のワープ先はここ!



◀マップ内の数字は、下の「マップ相関図」に記されている物と同じだ。イシリウスの鍵を作る前のワープ先は、イシリウスの目＝⑤、イシリウスの翼＝⑫、イシリウスの冠＝⑲、となっている。

攻略チャート

① クイスト

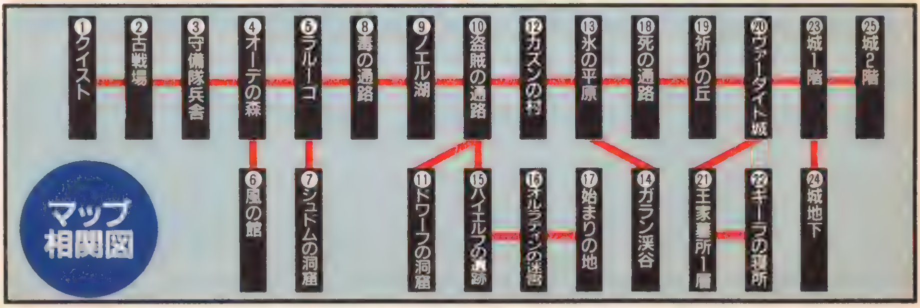
●レオンの家で「エクセレクター」をもらう。
●マップ内に落ちているアイテム（「レザーヘルム」、「薬草」など）を入手、装備を整える。
●南西にいるマントラップを倒し、「ロドムの鍵」を入手。
●南西の家の中の宝箱から「ロドムの鍵」を入手。
●王妃の墓の近くにある隠し部屋で「水晶の瓶」を入手。
●北の通路を通り［②古戦場］へ。

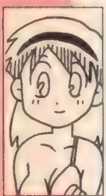
② 古戦場

●ソニアの家で「ソニアのお守り」を入手。
●マップ内に落ちているアイテム（「アイアングローブ」、「ロングソード」など）を入手、装備を整える。北東にいるエドからもアイテムを買うことができる。
●西にある死体から「ロドムの鍵」を入手。
●西にある家（テーブルの上）で「ロドムの鍵」を入手。
●ソニアの息子は南西のエリアにいる。彼にかけられた呪いを「ソニアのお守り」で解くと、扉が開く。
●扉の先にある魔法陣に入り、火の魔導師から火の魔法を伝授してもらう。これで攻撃魔法のファイアーボールが使えるようになる。帰る時に「ロドムの鍵」を回収し忘れないように。なお、火の魔法を会得してからエドに会うと、［①クイスト］の宝箱と扉の鍵が開く。
●ソニアの家に戻り、「ヴァーダイトの地図」を入手。
●墓石の間から「ロングソード＝フレイム」を入手。
●東の通路を通り［③守備隊兵舎］へ。

③ 守備隊兵舎

●セーブポイントのある部屋（士官詰所の奥）の隠し扉を通り、死体から「牢の鍵」を入手。
●南西の牢屋で「ラージボウ」を入手。
●西のマト当てをする部屋で「ラージボウ」を使い、扉を開ける（マトに矢を当てないと扉は開かない）。
●南にいるリーパーを倒し、茶色の宝箱を開けることができる「銅の鍵」を入手。
●南西の死体から「ロドムの鍵」を入手。
●南東の宝箱から「ロドムの鍵」を入手（「銅の鍵」が必要）。
●「ロドムの鍵」を５つ使い、西の部屋にある「カプリコーン」を入手。
●マップ内に落ちているアイテム（「アイアンシールド」、「アイアンヘルム」など）を入手、装備を整える。
●南の通路を通り［④オーデの森］へ。







千葉県　文月美和子さん

はじめて探偵物語
鑑識結果によれば３人目までと４、５人目の被害者とでは殺され方が若干違う。いや……そうではなく２人目、３人目の被害者は１人目の被害者と、５人目の被害者は４人目の被害者と腹の裂かれ方が「全く同じ」なのが問題なのだ。人間の身体を縦に裂くのは細く鋭利な刃物があればそれほど難しいモノではない（らしい）。　（：61Pへ）

④ オーデの森

●南西にいる詩人ディエスから「オーデの杖」を入手。
●マップ内の迷いの木（ジャマをしている切り株）は、壁の穴に向かって「オーデの杖」を使うことで切り替えられる。オーデに会うと迷いの木がすべて消滅するので、最初に西北にあるオーデの家を目指そう。
●オーデの家で「イシリウスの目」と「精霊の地図」を入手。「イシリウスの目」を使うと［⑤ラルーゴ］のイシリウスの泉にワープする。
●西の宝箱から「火の結晶石」を入手。
●東の樽の中から「知力の実」を入手。
●北東の橋のあたりで「ハイメタルアーマー」、同じく宝箱から「ヘキリシアム」を入手。
●南東の宝箱から「緑の指輪」を入手。
●南東のエリアに落ちている「ロドムの鍵」を入手。
●南東の通路を通り［⑤ラルーゴ］へ。この時点では北の通路を通って［⑥風の館］に行っても中に入れない。

⑤ ラルーゴ

●北のブルーノの家の裏で「ロドムの鍵」を入手。
●ブルーノの家とウィープ親子の家の間に落ちている「水晶の瓶」を入手。
●北西のウィープ親子の家で、母親と話す。
●西で「吸血草」を入手。
●北西のウィープ親子の家で、母親に「吸血草」を渡す。
●ブルーノの家で、ブルーノから［⑦シュドムの洞窟］の話を聞く。
●南東のミーナ家では話を聞いたり、アイテム（「シルバーリング」など）を買うことができる。
●少し経ってからウィープ親子の家に行くと、ジルの病気が治っている。母親と話して、「風の結晶石」を入手（これで［⑥風の館］に入れるようになる）。
●1度他のマップに移動してから戻ってくると、東の通路（［⑧毒の通路］に通じている）が通れるようになる。ここの壁を調べると、肌色の宝箱を開けることができる「銀の鍵」が手に入る。また、近くにある樽の中には「知力の実」が入っている。
●ブルーノに話しかけると南に橋をかけてくれる。ここにはイシリウスの泉があるので、水晶の瓶の中身を入れ替えておいた方がいいだろう。また、「イシリウスの目」を使うとこの泉にワープする。なお、東の通路にいるスタンを殺すと橋が消滅してしまう（永遠に）ので注意。
●東から［⑧毒の通路］、南西から［⑦シュドムの洞窟］に行けるが、まずは［④オーデの森］に戻って［⑥風の館］を目指そう。

⑥ 風の館

●館の中は暗いが、ツェデックの燭台（10カ所にある）に火を灯すことで明るくなっていく（火の魔法か、火の属性を持つ武器を使って灯す）。すべての燭台を灯すと、館内のすべての宝箱の封印が解ける。
●北東の魔法陣に入り、風の魔導師から風の魔法を伝授してもらう。
●北西にある宝箱から「風の首飾り」を、西にある宝箱から「風神」をそれぞれ入手。その他にも「風の結晶石」や「竜王草の実」などが宝箱に入っている。
●［⑤ラルーゴ］経由で［⑦シュドムの洞窟］へ。

⑦ シュドムの洞窟

●ここをクリアするには8体のクレイゴーレムと1体のブロミウスゴーレムをすべて倒す必要がある（ブロミウスゴーレムを倒すと「ブロミウス」が手に入る）。スイッチを入れて橋をかけたり、下に飛び降りたり、駆け抜けたりしないと行けないエリアもあるので注意。
●北東で「大地の魔除け」を入手。
●南東の魔法陣に入り、土の魔導師から土の魔法を伝授してもらう。
●ゴーレムを9体倒したら、南にいる1つ目巨人のところへ行き、岩をどけてもらう。「ブロミウス」を入手。
●その先で緑色の宝箱を開けられる「魔導師の鍵」を入手。「ブラックジュエル」も手に入る。
●［⑤ラルーゴ］経由で［⑧毒の通路］へ。

⑧ 毒の通路

●毒の耐性を高めるため、シルバー系のアイテムを身につけておくこと。「シルバーリング」+「シルバーブーツ」や「シルバーリング」×2を装備すれば、毒を一切受けつけなくなる。
●南西の通路に落ちている「ロドムの鍵」を入手。
●南西の部屋の右上の小島で「シルバーリング」を入手。
●南の燭台の間には隠し扉がある。北西の隠し扉の先に「アクエリアンブーツ」がある。
●北東にあるライト商会の宝物庫には、肌色の宝箱が13個もある。「銀の鍵」を使って「雷神」や「水晶の瓶」、「ロドムの鍵」などをすべて入手しよう。
●中央の通路を通り［⑨ノエル湖］へ。

⑨ ノエル湖

●西の洞窟にいる女性に話しかけて、扉を開けてもらう（「薬草」と交換）。なお、この女性（正体は水の魔導師）を殺してしまうと必ず最後でバッドエンドになってしまうので注意しよう。
●部屋の中にある橋架けダイヤルを調整し、南西の小島まで行けるようにする。
●南西の小島にある魔法陣に入り、水の魔導師から水の魔法を伝授してもらう。湖を渡るには、「アクエリアンブーツ」を装備しておく必要がある。
●魔法陣に入った後は橋架けダイヤルを自由にさわれるようになるので（そうでない場合、部屋に入るために毎回アイテムを渡すことになる）、これを調節して小島のアイテムをすべて入手する。なお、「ヴォルガード」は緑色の宝箱に入っているため、「魔導師の鍵」が必要になる。
●北の土地には家の跡が3つある。一番左の家が「Ⅱ」に出てきたジジの家で、ここには彼女のペットである五作がいる（外見はモンスターのログストーカー）。五作に3回話しかけると「ゴールドリング」をくれる。さらに10回話しかけてから他人と話し、再び五作に話しかけると「イビルリング」をくれる（五作を殺すと「水晶の瓶」を落とす）。
●北西の通路を通り［⑩盗賊の通路］へ。

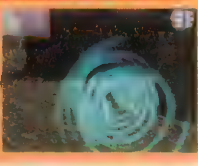
⑩ 盗賊の通路

●重要なイベントはないが、アイテムがたくさん隠されている。「ロドムの鍵」は南の死体と樽、そして東のサイスを倒すことで入手できる。ほかにも「イビルクレセント」、「ブラッドスター」、「龍神」、「ゴールドリング」といったアイテムが手に入る。
●南東から［⑪ドワーフの洞窟］、北西から［⑫カズンの村］、北東から［⑮ハイエルフの遺跡］に行けるが、まずは［⑪ドワーフの洞窟］を目指そう。

次のページへ

どうすれば、魔法剣を出せる？

剣と魔法の2本のゲージがMAXの時に、テンポよくボタンを押せばいい。タイミングがシビアな剣もあるので注意しよう。



▶バキュラシアソードの魔法剣。剣が正面にきた瞬間に◎を押す感じだ。



まんが／滋賀県 こちうりさん

はじめて探偵物語

あぁ師匠……これが……　うむ……輪廻転生の最終奥義、成功としよう　この辺でお別れじゃ　銀河鉄道が待っているからな。キサマは残って修行せいっ！　……ハイィ師匠…「ハッ？　夢か」まだ師匠のことが忘れられないとは……私はまだまだ未熟者です！　見ていて下さい！　いつか、貴方を超える格闘家になります！

⑪ ドワーフの洞窟

●南にいるスライムを倒して「ドワーフの鍵」を入手。
●中央にあるグーリンの息子の墓で「エルクリスボウ」を入手。
●南の壁に隠されている「緑の指輪」を入手。
●北にいる鍛冶屋のグーリンは、「ブロミウス」と引き替えにブローミアシリーズの防具（全５種類）を作ってくれる。防具を作るには時間がかかるが、他のマップに行き、戻ってくることで防具は完成する。ただし１人でもＮＰＣ（街などにいる登場キャラ）を殺すと作ってもらえなくなるので気をつけよう。
●南西には商人のダディンがいる。特定のアイテム（オルラディンシリーズなど）を入手する際に必要な「オルラディンの鍵」を売っているので、余裕があれば買っておくといい。この鍵はここでしか売っていない。
●北東にいる、復活する確率が 1/4のガランリザードを倒すと、10/256の確率で「グランダルブレード」を落とす。確率が低いので、無理に狙わなくてもいい？
●［⑩盗賊の通路］経由で［⑫カズンの村］へ。

⑫ カズンの村

●南東にいるロナから「オルラディンの針」を入手。
●ロナがいた小屋内の北西にある樽から「知力の実」を入手。その場ですぐに使ってしまおう。
●北西の小屋にいるグレインの石化を「オルラディンの針」を使って解くと、「イシリウスの翼」をもらえる。「イシリウスの翼」を使うと、北にあるイシリウスの泉（金）にワープする。
●北東の小島で「バキュラシアソード」を入手（「アクエリアンブーツ」を装備する必要あり）。
●一度［⑩盗賊の通路］に行き、戻ってくると［⑫カズンの村］の空が明るくなり、モンスターもいなくなる。
●体力と全属性の魔力が50以上の時にグレインと話すと、剣の技（魔法剣）を教えてくれる。剣は「龍牙」、「カプリコーン」、「アノリウムソード」、「バキュラシアソード」、「モルグラインアックス」の５種類。現時点では「カプリコーン」と「バキュラシアソード」しか持っていないはずだが、技さえ習得していれば剣を入手した時点で魔法剣を使えるようになる。
●南西にロナが移動している。彼女に話しかけると、再び「オルラディンの針」がもらえる。
●グレインから「グランダルブレード」を入手。
●北にいるヘッドイーターの石化を「オルラディンの針」で解くことで、［⑬氷の平原］へ行けるようになる。グレインより先にヘッドイーターの石化を解いてしまった場合は、［⑭ガラン渓谷］まで「オルラディンの針」を取りに行かないと、グレインを治せない。
●北の通路を通り［⑬氷の平原］へ。

⑬ 氷の平原

●中央のくぼみで「ブロミウス」を入手。
●北東の小屋にミーナがいる。彼女と話をすると「ミーナの鍵」が手に入る（［⑤ラルーゴ］のミーナの家に行くと「緑の指輪」と「静寂の杖」が手に入る）。
●北西の眼下に見える小島には洞窟があり、その中には「龍牙」と２つの「水晶の瓶」が落ちている。ただし体力が250 以上ないと飛び降りた時に死んでしまうので、レベル28以上になってから挑戦すること。
●１度他のマップに移動してから北東にある小屋に行くと、ミーナがいなくなっている。小屋で「ミーナのメモ」を入手。
●北東の壁にスイッチが出現している。これを操作すると［⑭ガラン渓谷］への道が開ける。
●北東から［⑭ガラン渓谷］、西から［⑱死の通路］に行けるが、まずは［⑭ガラン渓谷］を目指そう。

⑭ ガラン渓谷

●南西にいるブロミウスゴーレムを倒し、「ブロミウス」を入手。
●南西に落ちているモルグラインアックスを入手。
●イシリウスの泉の裏で「知力の実」を入手。
●東にいるブロミウスゴーレムを倒し、「ブロミウス」を入手。
●南にあるミーナの死体から「ミーナの指輪」を入手。
●その先にいるガランリザードを倒し、「イシリウスの冠」を入手。「イシリウスの冠」を使うと、［⑲祈りの丘］のイシリウスの泉（金）にワープする。
●レオンに「イシリウスの鍵」を作ってもらうため［①クイスト］に戻る。「イシリウスの目」を使って［⑤ラルーゴ］にワープし、そこから［④オーデの森］、［③守備隊兵舎］、［②古戦場］、［①クイスト］と移動するといい。「竜王草の実」に余裕があれば、わざと死んで［①クイスト］で復活するという荒技も使える。

① クイスト

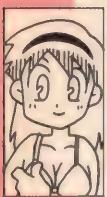
●レオンに話しかけ、イシリウスアイテム３つと最終形態の「エクセレクター」を渡す。
●「イシリウスの鍵」を完成させるためには10分待つか（レオンの近くにいる時はカウントされない）、経験値を1000以上稼ぐ必要がある。完成するまで［①クイスト］内の未回収アイテムを拾って回るのがいいだろう。最初は開けられなかった宝箱もエドに会っている関係で開いている。ロドムの像の近くにある宝箱に入っている「シルヴァリオン」も、問題なく取れるようになっている（像の台座についている星を武器で壊す必要あり。ちなみにこれはレベルが15～16あれば壊せる）。
●「イシリウスの鍵」を入手したら、これを使って［⑮ハイエルフの遺跡］へワープしよう。

⑮ ハイエルフの遺跡

●「イシリウスの鍵」でワープしてきた直後は、門を利用したショートワープができない。まずは橋を渡り、ダッシュジャンプで中央の道に跳び移ろう。対岸のモンスター（ログストーカー）が邪魔な場合は、先に魔法などで倒しておくといい。
●北を経由して、南東へ。東のあたりにはダッシュジャンプでしか進めない場所があるので注意。
●南東にあるイシリウスの台座に「イシリウスの鍵」をはめると、門を利用したショートワープが可能になる。一度はめれば「イシリウスの鍵」を外しても作動し続けるので、忘れないうちに取り戻しておくこと。
●ショートワープを利用してのアイテム集めが終わったら、イシリウスの泉のある場所へ。ここから北へショートワープした先に［⑯オルラディンの迷宮］へワープする魔法陣がある。

⑯ オルラディンの迷宮

●閉まっている扉や宝箱（オルラディンの宝箱）は、マップ内に落ちている「オルラディンの鍵」を使えば開けられる。鍵が足りなくなったら［⑪ドワーフの洞窟］にいるダディンから購入すること。なお「オルラディンの鍵」があれば、［⑧毒の通路］の中央にある隠し扉の先で「オルラディンメイル」と「オルラディンガード」を入手することもできる。
●南東を経由して、北東へ。通路の突き当たりで「オルラディンフード」を入手。
●中央を経由して、北東へ。魔法陣に入ると［⑰始まりの地］にワープする。





まんが／神奈川県　多奈竜さん

グレイン（石化していた人）が死ぬ条件は？

途中で死んでしまうグレインだが、彼の死に気づくタイミングは人によって様々。実は「魔法剣を教わった後、他のマップに行く」と死んでしまうのだ。グランダルブレードを入手したい人はマップから出ないように！

はじめて探偵物語

「現代の切り裂きジャック」。この事件の犯人は世間でこう呼ばれている。既に犠牲者は４人。全員若い女性の上、全裸、股間から口まで腹を真っ直ぐに切り裂かれているのが犯行の特徴だ。尋常ではない。しかし……ここにはオレが呼ばれた理由が見あたらなかった。　（①血の匂いに吐きそうになる：54Pへ　②呼んだ人間を捜す：36Pへ）

⑰ 始まりの地

●北の部屋にあるオルラディンの宝箱から「妖精の石」を入手。なお、「オルラディンガード」を持っている時にこの部屋に入ると、このアイテムが勝手に変形する。
●針、毒、溶岩が行く手を阻む通路を通り、北西へ。オルラディンの宝箱から「魔王の首」を入手。なお、「魔王の首」の近くにいるアルケメーネを倒すと、5/256の確率で「アノリウムソード」を落とす。
●北東の部屋に、首のない骨がイスに座っている。ここで「魔王の首」を使うと扉が開き、先に進めるようになる。骨は「魔王の首」を使った時点でオルラディンに変わり、話しかけると光の魔力を30上げてくれる。
●奥の部屋で竜王草の木と会話し、イシリウスの装備を入手。部屋のスミに、[⑯オルラディンの迷宮]の入口に通じる魔法陣が現われる。
●「イシリウスの鍵」を使って[⑬氷の平原]にワープ。西の通路から[⑱死の通路]へ。

⑱ 死の通路

●全8カ所あるトラップの解除スイッチを入れつつ、南西の部屋を目指す。
●南西の部屋で「聖王の鍵」を入手。
●北東の部屋でイビルリングを入手。
●西の通路から[⑲祈りの丘]へ。

⑲ 祈りの丘

●南東の小屋(教会)にいるルリアンと話す。
●北を経由して北東のルリアンの墓に行き、「回廊の鍵」を入手。
●北西の隅にあるアレフの墓で「折れたムーンライトソード」を入手。ただし、全属性の魔法を習得していないと、結界に弾かれてしまう。
●西にある通路は、「折れたムーンライトソード」を持っているか、レベル50以上になっていないと通れない。この通路を通って[⑳ヴァーダイト城]へ。

⑳ ヴァーダイト城

●南にある城の泉で「ミーナの指輪」を使うと、アレフの亡霊が現われる。彼は「エクセレクター」、「トリプルファング」、「メレル・ウルの剣」、「ダークスレイヤー」、「ムーンライトソード」の剣の技(魔法剣)を教えてくれる。「エクセレクター」は入手済みだが、「トリプルファング」は[①クイスト]のエルフのほこらにある隠し部屋内に取りに行く必要がある(「聖王の鍵」が必要)。他の3つはまだ手に入らない。なお、NPCを殺していたり、「イシリウスの鍵」を持っていなかったりする場合は魔法剣を教えてもらえない。
●南西から[㉑王家墓所1層]、北から[㉓城1階]に行けるが、まずは[㉑王家墓所1層]へ。

㉑ 王家墓所1層

●マップは「Ⅰ」の[1層]とほぼ同じ。行ける場所は限られているが、宝箱なども同じ様な位置にある。
●「Ⅰ」のライト商会があった場所に、ライト家第3代当主がいる。彼からは色々な情報を聞くことができる。
●北の部屋でメレル・ウルと戦う。倒すと「メレル・ウルの剣」が手に入り、同時に[㉒ギーラの寝所]へワープするための魔法陣が現われる。

㉒ ギーラの寝所

●南西の魔法陣へ入り、ワープする。なお、北西にある魔法陣はダミー。機能していないので無視していい。
●南の突き当たりで「妖精の石」を使い、橋をかける。ただし「折れたムーンライトソード」を持っていないと橋はかからない。
●さらに進むとギーラの寝所まで行ける。ここではギーラが「ムーンライトソード」を復活させてくれる。
●[㉑王家墓所1層]、[⑳ヴァーダイト城]を経由して[㉓城1階]へ。

㉓ 城1階

●回廊の扉を開けるには「回廊の鍵」が2つ必要となる。現時点では1つしか持っていないので、西の階段を使って[㉔城地下]へ(ただし、北の通路沿いにある隠し扉を見つけることができれば、[㉔城地下]へ行く必要がなくなる)。

㉔ 城地下

●南東の地下牢にある死体から「水晶の瓶」を入手。
●北東にある王の肖像画は通り抜け可能。ここにはキーフ(ルリアンの婚約者)が隠れており、同僚のエントが「回廊の鍵」を持っていることを教えてくれる。
●北東の宝箱から「漆黒の腕輪」を入手(「魔道師の鍵」が必要)。
●北西の部屋で「回廊の鍵」を入手。[㉓城1階]へ。

㉓ 城1階

●北にいるドラゴマスターを倒し、「幻の冠」を入手。
●南西の宝箱から「琥珀の腕輪」を入手(「聖王の鍵」が必要)。
●南の部屋のエントの死体から「回廊の鍵」を入手。
●南東の部屋でドラゴニュートを倒し、「回廊の鍵」を入手。
●北東の回廊の扉を「回廊の鍵」で開け、[㉔城2階]へ。

㉔ 城2階

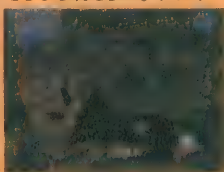
●東の部屋の宝箱から「水晶の瓶」を入手。
●同じく宝箱から「水晶の瓶」を入手(「聖王の鍵」が必要)。泉に戻り、「水晶の瓶」を満たしてくるといい。
●南西の宝箱から「煌の羽」を入手(「聖王の鍵」が必要)。
●北西にある国王の間に近づくと、ジャンとの戦闘になる。ジャンを倒すと「ダークスレイヤー」が手に入る。また、ジャンが「ムーンライトソード」をさらに変化させてもくれる。なお、「ムーンライトソード」を復活させていない状態でジャンを倒すと、強制的にバッドエンドになってしまうので注意。
●ジャンの玉座にラスボスの元へと続くワープゾーンが現われるので、これを利用して[シースの次元空間]へ行く。ここが最終決戦の場なのだ! ワープする前に、南西にあるセーブポイントでセーブしておこう。

貴重アイテムを売ってしまったら?

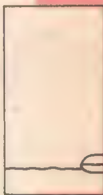
「Ⅲ」では、売ってしまったアイテムを買い戻すことができるようになっている。お金に困って売ってしまった人も、単純な操作ミスで売ってしまった人も、[②古戦場]にいるエドを訪ねてみよう。彼の売り物が増えているはずだ。

隠れたストーリーを見逃すな!

「KF」のイベントには、その背景にある物のことを考えると悲しくなってしまう物も多い。グレイン、ミーナ、キーフ、ノーラ(「Ⅰ」にも出てきた)などなど。写真のノーラは、ヴァーダイトに戻る途中で難破したようだ。



▶ノーラがこんな姿に!この水晶の瓶はまさか…。





まんが／青森県 おさPさん

はじめて探偵物語

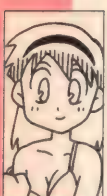
松永綾乃殺害の現場からは犯人逮捕の切り札を見つけることができなかった。1人目の犠牲者は岡島美由紀、OL。2人目の犠牲者は金島喜美江、女子高生。3人目の犠牲者は河野雅、専門学校生。4人目の犠牲者が北条雅美、OL。そして5人目が松永綾乃。「しかしな、北条雅美殺害時の目撃者が見つかったぞ」

(:70Pへ)

希少アイテムリスト

ゲーム中に登場するアイテムの入手方法をまとめてみた。店で売っているふつうの武具や、たくさん落ちている薬草などのアイテムは割愛している。

アイテム名(属性／魔法剣の出し方)	入手場所／入手方法[入手条件]
※備考	
エクセレクター(光／△□or○△□)	クイスト／スタート時にレオンからもらう
※経験値を稼ぐことで、自然に成長する。光の属性を持つのは最終形態のみ。	
トリプルファング(光／△□or○△□)	クイスト／エルフのほこらの隠し部屋[聖王の鍵]
メレル・ウルの剣(なし／△□or○△□)	王家墓所1層／メレル・ウルを倒す
ダークスレイヤー(火土風水／△□or○△□)	城2階／ジャンを倒す[ムーンライトソードを復活させた時のみ]
ムーンライトソード(光／△□or○△□)	ギーラの寝所／復活させる[妖精の石、折れたムーンライトソード]
※ジャンに勝つと、彼が剣をレベルアップしてくれる。	
カプリコーン(なし／△□)	守備隊兵舎／西の部屋[ロドムの鍵5つ]
バキュラシアソード(水／△□)	カズンの村／東の小島[アクエリアンブーツ]
龍牙(風／△□)	氷の平原／北西の小島の洞窟内
モルグラインアックス(土／△□)	ガラン渓谷／南西に落ちている
アノリウムソード(火／△□)	始まりの地／魔王の首近くのアルケメーネが5/256の確率で落とす
シルヴァリオン(光／なし)	クイスト／英雄の像の側の宝箱
※台座の星を一撃で壊せると封印を解ける(レベル15程度)。	
灼熱の杖(なし／なし)	古戦場／エドから買う
※ファイアーボールが出る。	
ロングソード=フレイム(火／なし)	古戦場／ケインの墓の側(墓石の間)
ヴォルガード(光／なし)	ノエル湖／小島の宝箱[魔導師の鍵]
イビルクレセント(なし／なし)	盗賊の通路／隠し通路の先、聖王の宝箱のある部屋
ブラッドスター(なし／なし)	盗賊の通路／南にある隠し部屋の宝箱
※相手のHPを吸収。装備中、魔法使用不可。	
エルクリスボウ(光／なし)	ドワーフの洞窟／ドワーフの鍵の扉の部屋の中
※光の矢専用。射るたびに体力を消耗する。	
グランダルブレード(土／なし)	カズンの村／グレインからもらう
※魔法剣の技を教えてもらった後、カズンの村から出ないで他人と会話し、再び話しかける。	
グランダルブレード(土／なし)	ドワーフの洞窟／北東にいるガランリザードが10/256の確率で落とす
静寂の杖(なし／なし)	ラルーゴ／ミーナの家の中[ミーナの鍵]
※アンデッド系モンスターを一撃で倒せる。	



武器↑

防具他→

アイテム名	入手場所／入手方法[入手条件]
※備考	
ブローミアヘルム	ドワーフの洞窟／グーリンに作ってもらう[ブロミウス]
ブローミアアーマー	ドワーフの洞窟／グーリンに作ってもらう[ブロミウス]
ブローミアシールド	ドワーフの洞窟／グーリンに作ってもらう[ブロミウス]
ブローミアハンド	ドワーフの洞窟／グーリンに作ってもらう[ブロミウス]
ブローミアブーツ	ドワーフの洞窟／グーリンに作ってもらう[ブロミウス]
※ブローミアシリーズをすべて装備すると物理攻撃に対し無敵に。	
オルラディンフード	オルラディンの迷宮／北東の宝箱[オルラディンの鍵]
※魔法使用後のゲージ回復が早くなる。	
オルラディンメイル	毒の通路／北西、オルラディンの鍵の部屋[オルラディンの鍵]
※魔法使用後のゲージ回復が早くなる。	
オルラディンガード	毒の通路／南、オルラディンの鍵の部屋の宝箱[オルラディンの鍵]
※光の魔力を上げるが、HPが減少する。始まりの地、北にある部屋に入ると変化する。	
龍神	盗賊の通路／隠し通路の先、聖王の宝箱のある部屋
雷神	毒の通路／ライト商会の宝物庫[銀の鍵]
風神	風の館／西の部屋[封印を解除]
イビルリング	ノエル湖／五作に話しかける
〃	死の通路／北東の部屋[聖王の鍵]
※全属性を上げるが、HPが減少する。	
緑の指輪	ドワーフの洞窟／南、隠し壁内

リストの読み方

武器リスト、アイテム名のところで出てくる「属性」には、光火土風水の5種類がある(属性のついていない武器もたくさんある)。「魔法剣の出し方」については19ページのコラム参照のこと。「入手場所」は〝マップ名／具体的な位置〟という順番で書かれている。落ちている場所がわかりにくいアイテムは、右ページの写真を参考にしてほしい。また、入手時に必要となるアイテムがある場合、[ ]内にその名を記した。



まんが／埼玉県　矢虎さん

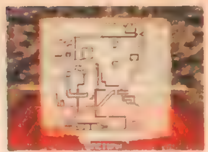
はじめて探偵物語

「ゲフッ……私はもうダメだ……仇をとろうなんて思わなくていい……。ヤツは……ブラックポリタンは強すぎる。ゲホッ！」……そういって師匠は私の手の中で倒れた。な、なんてドラマティックな展開なんだろう！　こ、これは師匠の仇をとらなければ、格闘家として生きている価値がない！

(：58Pへ)

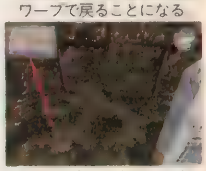
緑の指輪	オーデの森／南東の宝箱
〃	ラルーゴ／ミーナの家[魔導師の鍵、ミーナの鍵]※体力を高める。
シルバーリング	毒の通路／南西の小島
〃	ラルーゴ／ミーナの家で買う
※毒に耐性。	
琥珀の腕輪	城1階／南西の宝箱[聖王の鍵]
※HPを少しずつ回復する。	
漆黒の腕輪	城地下／北東の宝箱[魔導師の鍵]
※敵の魔法攻撃を2度に1度防ぐ。	
ゴールドリング	盗賊の通路／南西の宝箱
〃	ノエル湖／五作に話しかける
※麻痺に耐性。	
大地の魔除け	シュドムの洞窟／北東のクレイゴーレムを倒す
※状態変化の時間を短縮。HPを少しずつ回復する。	
風の首飾り	風の館／北の宝箱[封印を解除]
※風の魔力をアップ。	
ブラックジュエル	シュドムの洞窟／地霊塚[巨人のイベント]
※土の魔力をアップ。	
煌の羽	城2階／南西の宝箱[聖王の鍵]
※光の魔力をアップ。	
幻の冠	城1階／ドラゴマスターを倒す
※隠し扉を判別する。装備時、MPが減っていく。	
ブロミウス	シュドムの洞窟／南のブロミウスゴーレムを倒す
〃	シュドムの洞窟／巨人のイベント後の地霊塚
〃	ドワーフの洞窟／アベルを倒す(ただし防具を作ってもらえなくなる)
〃	氷の平原／中央のくぼみ
〃	ガラン渓谷／東のブロミウスゴーレムを倒す
〃	ガラン渓谷／南西のブロミウスゴーレムを倒す
知力の実	オーデの森／東の樽
〃	ラルーゴ／毒の通路に行く途中の樽
〃	カズンの村／最初にロナがいる小屋の、北西にある樽
〃	ガラン渓谷／イシリウスの泉の裏
ロドムの鍵	クイスト／南西のマントラップを倒す
〃	クイスト／南西の家の中の宝箱
〃	古戦場／西の死体
〃	古戦場／西の家の机の上
〃	守備隊兵舎／南西の死体
〃	守備隊兵舎／南東の宝箱[銅の鍵]
〃	オーデの森／毒気の間の地面
〃	ラルーゴ／ブルーノの家の裏
〃	毒の通路／ライト商会の宝物庫[銀の鍵]
〃	毒の通路／南西の地面
〃	盗賊の通路／南の死体
〃	盗賊の通路／南の樽
〃	盗賊の通路／東のサイスが落とす
水晶の瓶	クイスト／ノエルの墓近くの隠し部屋
〃	ラルーゴ／ブルーノとウィープ親子の家の間の地中
〃	毒の通路／ライト商会の宝物庫[銀の鍵]
〃	ノエル湖／五作を倒す
〃	氷の平原／北西の小島の洞窟内(2つ)
〃	城地下／南東の地下牢の死体
〃	城2階／東の宝箱[聖王の鍵]
〃	城2階／東の宝箱

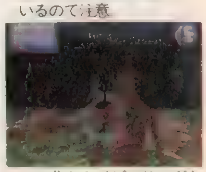
まんが／神奈川県 破壊戸さん

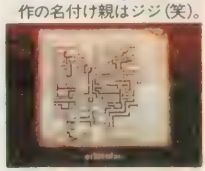

▲トリフルファング 聖王の鍵を入手したら、すぐに取りに来てもいいだろう

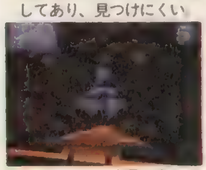

▲地上に落ちているモルグラインアックス。色が似ているので見逃しやすい。


▲龍牙 崖の看板付近から飛び降りよう。落ちた後はワープで戻ることになる


▲ロングソード＝フレイム。墓石と墓石の間に埋まっているので注意


▲五作からイビルリングをもらったところ。ちなみに五作の名付け親はジジ(笑)。


▲オーデの森にある知力の実。樽の中にさり気なく隠してあり、見つけにくい


▲クイストの水晶の瓶。スタート直後でも入手可能だ。

KING'S FIELD Ⅲ





はじめて探偵物語

「何かつかめましたか？」現場はすでに片付き始めていた。「何も。見事なくらい手がかりが残ってないよ」安田警部補がうんざりした顔でタバコに火をつけた。「そういえば、桐生さんが話があるってよ」「え？　お、オレ？」「そうお前に」「最近は桐生さんに怒られるようなことはしてないハズだけどなぁ……」 (：66Pへ)

刻命館

●発売日／'96年7月26日●価格／¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／トラップSLG
●対応周辺機器／なし
●MC／9ブロック

『刻命館』の秘密を網羅した完全データ集

トラップ編

◉トラップの効果や特性を把握しよう

ゲームの主人公、すなわちプレイヤーが使えるトラップは、全部で31種類。それらは物理と魔法の2つの属性に大別され、さらに捕獲系、ダメージ系、混乱系という3つの系統に分類される。館を訪れる侵入者との戦いでは、すべてのトラップの特徴を把握して、敵の性質や戦いの状況に応じて使い分ける必要があるぞ。ここでは最終面でしか使えない〝暗黒結界陣〟を除く、30種類のトラップをリストで紹介。特徴と効果についても細かく説明してあるので、実際にプレイするときに手元に広げておいて、攻略に役立ててほしい。なおランクB以上のものは、第13話に登場する魔導器〝魔神の剣〟を手に入れてからでないと造れない。魔神の剣があれば高ランクのトラップを製造できるようになり、そうして初めて使用可能になるのだ。トラップの製造には、この世界の通貨であるワールが必要。高性能で、使用頻度の高いものから優先的に製造するのが基本だぞ。



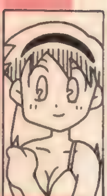
▲性能の高いトラップほど消費するMPは多い。

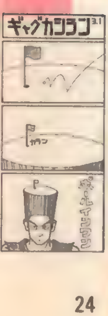


◀トラップの製造には段階がある。ランクBのトラップを製造しないと、ランクAのトラップは造れないのだ。

トラップリスト

①	②	③	④	⑤	⑥	属性と効果
ベアトラップ	ランクC	200	2	3	2	物理属性の捕獲系。物理属性は魔法使い系の敵に効果が高い
アリ地獄	ランクB	350	4	5	2	物理属性の捕獲系。2回使用可能だが、拘束秒数は短い
氷結ベアトラップ	ランクA	550	6	7	2	物理属性の捕獲系。かかった敵の移動速度を落とす効果がある
銅の檻	ランクC	250	2	6	1	物理属性の捕獲系。序盤に登場する魔法使い系の敵はこれで捕獲
鉄格子	ランクB	450	3	12	1	物理属性の捕獲系。消費MPに見合うだけの性能はある
電撃鉄格子	ランクA	650	5	18	1	物理属性の捕獲系。終盤の強敵にはこれで対抗。敵はほぼ脱出不可能
魔導クレーン	ランクC	200	2	4	1	魔法属性の捕獲系。魔法属性は戦士系の敵に効果が高い
光速クレーン	ランクB	350	4	6	1	魔法属性の捕獲系。高速でぐるぐる回るエフェクトは爆笑もの
氷結クレーン	ランクA	500	6	8	1	魔法属性の捕獲系。ある程度ダメージを与えないと成功しにくい
魔導磁石の壁	ランクC	250	3	5	2	魔法属性の捕獲系。エフェクトは楽しいが、使い勝手はいま1つ
魔神の手	ランクB	450	5	8	2	魔法属性の捕獲系。光速クレーンでは手におえない敵に使おう
雷神王の手	ランクA	700	7	12	2	魔法属性の捕獲系。2回使えるのでお得、早めに製造しよう
鉄のヤリ	ランクC	100	7	15	2	物理属性のダメージ系。そこそこ使えて、MP消費もリーズナブル
毒のヤリ	ランクB	150	8	25	3	物理属性のダメージ系。使用回数3回はうれしい。かなり使える
爆炎のヤリ	ランクA	300	10	40	3	物理属性のダメージ系。命中率の高さが魅力、終盤はこれ主体で
ピットフォール	ランクC	200	6	20	1	魔法属性のダメージ系。戦士系の敵に軽くダメージを与えるならこれ
ライジングフロア	ランクB	300	7	35	1	魔法属性のダメージ系。動きが鈍い敵に有効、威力はそこそこ
ポイズンピット	ランクA	500	9	50	1	魔法属性のダメージ系。しぶとい敵はこれで瀕死に追い込もう
破滅の落石	ランクC	200	4	25	1	物理属性のダメージ系。最初から使えるダメージ系では最高の威力
メタルスマッシュ	ランクB	300	5	40	1	物理属性のダメージ系。消費MPのわりに威力は高い
ジェノサイドボム	ランクA	500	7	60	1	物理属性のダメージ系。派手に爆発して特大のダメージを与える
魔神の足	ランクC	200	4	30	1	魔法属性のダメージ系。威力はあるが回避されやすい。当たるも八卦
毒神の足	ランクB	400	5	50	1	魔法属性のダメージ系。絶妙のタイミングで使わないと当たらない
炎魔の足	ランクA	550	6	80	1	魔法属性のダメージ系。ほとんどの敵は一撃。強すぎて逆に困る
バケツ	ランクC	50	7	10	1	物理属性の混乱系。捕獲系トラップとの2段がまえで使おう
黄金のたらい	ランクB	100	7	16	1	物理属性の混乱系。ドリフのコントさながらのエフェクトが楽しい
回転する床	ランクA	250	8	32	1	物理属性の混乱系。混乱秒数が長く、長い間敵を足止めできる
迷いのフォグ	ランクC	50	7	10	1	魔法属性の混乱系。属性が違うだけで性能はバケツと同じ
狂乱ガス	ランクB	100	7	16	1	魔法属性の混乱系。戦士系の敵を混乱させるときにはこっち
シャインスパーク	ランクA	250	8	32	1	魔法属性の混乱系。かかった敵はかなり長い時間挙動が不審になる





まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

武器はサイマルハムブラスターとムーンサルトハムキック。なぜ、名前にハムが付いてるのかとたずねると、登録商標だからしかたないらしい。当然、オモチャ化の権利は業界最大手のバンニャイと契約済みだ。5つの乗り物が合体すると巨大ロボットになるのもキチンと押さえた。これで戦いはバッチリだぜ！　(：つづく・ウソ)

アイテム・魔導器編

◉アイテムは貴重な命綱なのだ

ＨＰやＭＰの回復、ステータスの治療など、さまざまな効果を持つアイテムには最後までお世話になる。名前と効果ぐらいは覚えておきたいものだ。アイテムの種類を大まかに分けると、使うとなくなる消耗品、商人に高値で売りつけられる宝物、そして魔神を復活させるために必要な魔導器の３種類がある。消耗品と宝物はゲームの攻略に欠かせず、魔導器はストーリーの進行に必要なものと方向性は異なるが、どれも重要であることに変わりはないのだ。

ゲームの攻略において重要な位置を占める、消耗品タイプのアイテム。中でも特に使う機会が多く、常備しておきたいのが主人公の命綱といえる体力回復アイテムだ。館に踏み込んでくる侵入者たちの中には、腕に覚えのある強敵も数多く含まれている。彼らとの熾烈な戦いが繰り返される中で、ときには主人公が甚大なダメージを受けてしまうこともあるだろう。そういうピンチの場面に、"薬草"や"魂のしずく"といった体力回復アイテムのストックがあれば、絶体絶命のピンチも立て直すことができるわけなのだ。

上級の回復アイテムともなると、瀕死の状態からでも体力を完全に回復できる。多く手に入るものでもないのでおいそれとは使えないが、薬草などでは回復が間に合わない場合のとっておきとして持っていれば心強いぞ。同じく１度使うとなくなるアイテムに、主人公のステータスをアップさせるものがある。やはり滅多に取れないが、ありがたいアイテムだ。





◀◀ステータス異常もアイテムで回復できる。徐々に体力を奪われる毒などは、放っておくとロクなことにならないので、治療用のアイテムがあればさっさと治そう。ステータス回復アイテムも少しは常備しておきたい。



必須のストーリーアイテム

◀魔神を復活させるために必要な魔導器は、六種類ある。当面の目的は魔導器を集めること。

魔導器リスト

名称	入手ステージ
魔神の宝石	第４話～１階の中居間で手に入る
サタンクラウン	第７話～フィアナ姫が持っている
魔神の剣	第13話～侵入者のロンドが落とす
魔神のネックレス	第16話～１階の廊下に落ちている
魔神の杖	第19話～謎の将軍が持っている
魔神のツノ	第23話～勇者シェリングが持っている

アイテムの売り買いは、侵入者として館に踏み込んでくる商人を相手に行う。商人に近寄って話しかければ、アイテムを売買する画面に移るぞ。ただし、話しかければ取り引きができるといっても、相手は自分を抹殺しに来るまぎれもない"敵"なのだ。主人公の姿を見ると容赦なく攻撃してくるので、うまく回避しながら接近しよう。侵入者から奪った宝物は、この方法でしかワールに換金できない。持っていてもアイテム欄のこやしになるだけなので、機会があったら惜しみなく売りさばくのが得策だ。そうやって得たワールで、回復アイテムや封龍石などのアイテムを調達するといい。なお、人間狩りで任意に呼びだした商人相手でもアイテムの売買はできるのだ。覚えておくと何かと便利だぞ。



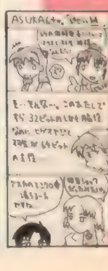
商人から購入しよう

◀貴重なアイテムを売ってくれる商人。モンスターを召喚するのに必要な封龍石は、商人から買いだめすれば大量に入手可能。

アイテムリスト

名称	効果
薬草	体力を20ポイント回復する、消耗品
魂のしずく	体力を50ポイント回復する、消耗品
ソウルシード	体力を完全回復する、消耗品
闇の霊石	体力を完全回復する、確率20%で破損
マジックジュース	ＭＰを500プラスする、消耗品
冥界の護符	ＭＰを5000プラスする、消耗品
ディスポイズン	毒のステータス異常を治す、消耗品
クールダウン	混乱のステータス異常を治す、消耗品
暗黒のいやし	すべての異常を治す、消耗品
封龍石	モンスターの召喚に必要、消耗品
スピードボール	移動速度が５アップする、消耗品
ソニックブーツ	移動速度が10アップする、消耗品
アーマーボール	防御力を５アップする、消耗品
スキルボール	熟練度を５アップする、消耗品
マジックマント	魔法防御力を５アップする、消耗品
古の聖書	5600ワールで売れる、売却用
女帝のサークレット	6300ワールで売れる、売却用
神罰のアミュレット	7700ワールで売れる、売却用
裏切りのピアス	8400ワールで売れる、売却用
復讐の鏡	10500ワールで売れる、売却用
絶望の聖杯	10500ワールで売れる、売却用
姫の手紙	16800ワールで売れる、売却用（笑）
ドクロのカギ	ドクロのドアを開けるための鍵
魔神のレリーフ	壁にかけるとセーブできる
契約の証	刻命館の主たる証、館の力が使える
傀儡の面	モンスターを製造可能になる
時の砂	一時的に過去の世界へ行ける





まんが／大阪府　雨宮五月さん

はじめて探偵物語

ダンスレッスンは思ったよりもキツイ。爪先から指先へ……情熱が貫く感じを体現しなければならない。アンドゥトロア、アンドゥトロア。繰り返し繰り返し。柔軟体操から始まって身を任せればミュージック。テクノテクノで日が暮れる。でも……アイドルはコレくらいでめげてちゃダメなの。きっと。

（：５Ｐへ）

人間狩り＆モンスター製造編

◉人間狩りとモンスター製造の密接な関係

ラミアやグラビトンなどのモンスターを造ろうとしたものの、材料の人間がそろわずに断念したことはないかな？　基本的にモンスターの製造には、素材としてさまざまな職業の人間が必要になる。その中にはカーペンターやエイリアンなどストーリーに決して登場しない、特殊な職業の者も含まれているのだ。そういった職業の人間は、人間狩りでしか捕獲することができない。右のリストにある特別な組み合わせの中で、彼らを呼び出せる組み合わせを実行すれば、館に導かれてやってくるぞ。特殊な職業の人間でも、一度出現させれば以後は自由に呼び出すことができる。こうして素材をそろえていけば、すべてのモンスターを造ることができるのだ。こうして考えると密接な関係にある人間狩りとモンスター製造。下の素材データリストを参照に、人間狩りでモンスターの材料集めに励もう。

特殊訪問者を呼び出す組み合わせリスト

呼び出し職業A	呼び出し職業B	特殊訪問者
魔法使い	戦士	クレリック
魔女っ子	護符の守護者	超能力少女
トレジャーハンター	忍者	トラップブレイカー
ソードマスター	護符の守護者	アングラー
戦士	弓兵	騎兵
魔人形	アングラー	エイリアン
魔人形	超能力少女	エイリアン
トラップブレイカー	忍者	ボンバーマスター
闇の使い	クレリック	カーペンター
商人	トレジャーハンター	カーペンター
魔法使い	魔女っ子	ソーサラー
魔法使い	闇の使い	ソーサラー



経験値を稼いでレベルアップ

▼モンスターの能力は種類によって異なるが、ほとんどが敵にダメージを与えること。召喚するには封龍石というアイテムが必要で、その能力が強大なほど召喚には多くの封龍石を使う。彼らも敵を攻撃することとで経験値を獲得し、3段階にレベルアップするぞ。





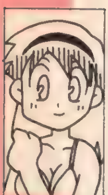
▲モンスターを使って敵を捕獲することはできないが、ワンクッションおいた捕獲は可能。たとえばHPの高い侵入者は、モンスターの攻撃で弱らせてから捕獲系トラップに捕らえると、とどこおりなく捕まえられる。用途は多彩だ。

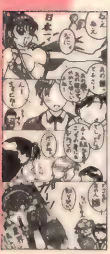


▲モンスターの製造が可能になるのは第7話から。しかし、まず素材の人間を集めなければならないので、実際に造れるのは早くても第10話前後になるだろう。

モンスター別製造素材データ

モンスター名	素材となる人間
ゾンビ	クレリック×1　戦士×1　トレジャーハンター×1
ワーウルフ	トラップブレイカー×1　モンスターハンター×1　忍者×2
ラミア	超能力少女×2　魔女っ子×2　闇の使い×1
ゴーレム	将軍×1　騎兵×1　ターミネーター×1　商人×2
ゴースト	魔法使い×1　クレリック×1　弓兵×1
グラビトン	アングラー×2　エイリアン×1
ドラゴン	将軍×2　ターミネーター×3　ボンバーマスター×2　ソーサラー×1
ファウル	魔人形×1　トレジャーハンター×1　忍者×1　カーペンター×1





まんが　神奈川県　きゆさん

はじめて探偵物語

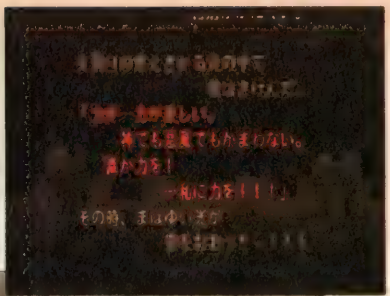
小さなつづらの中身は……ヨッチャンイカだった。「こ、これは酒のつまみに最適なヨッチャンイカじゃないですか！」「その通りじゃ！　さあ！　飲むぞ！」「はい師匠！」……こうして宴は3日3晩続きました。そしてとうとう宴もお開きになった頃……「ではこの辺でお別れじゃ」「え？」

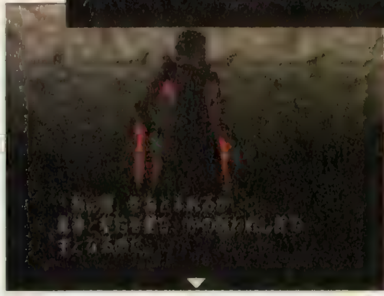
（：89Pへ）

ステージ攻略編

◉全27ステージを徹底攻略

秘密のリストの掲載はここまで。ラストはいよいよ全ステージを攻略だ。各話に登場する侵入者のリストはもちろん、クリアの要点と攻略のポイントも詰め込んだ濃縮版の攻略編。君たちの長い復讐劇の助けになれることは保証しよう。ゲームの結末は、プレイヤーが取った行動の経緯によって6種類に変化する。仮にそれが納得のいかない結末だったとしても、自らの手で招いたものだということを忘れないように…。もちろん「刻命館」は、再挑戦のプレイヤーにも分け隔てなくその扉を開き続けているぞ。


▶主人公はゼメリア王国の第1王子　王位を継ぐはずだった彼は、弟王子の謀略で王殺しの濡れ衣を着せられる。


◀そして、復讐を果たすため刻命館の主に……。多くの人間の命を巻き込む壮絶な復讐劇の結末は？

※囲み内、①〜⑤の番号は館に踏み込んでくる順番を示す。

第1話 契約者

アルデバランと出会ったらすぐにその場を離れるように。でないと刀で斬られてしまうぞ。1階の牢屋で“ドクロのカギ”を手に入れたら、エントランスに戻って“ドクロの扉”を開けて2階へ。2階ではあらかじめ仕掛けられた電撃鉄格子を使ってアルデバランを倒そう。さらにそのあと、廊下で戦士のイドリゴと再会する。広間に銅の檻を設置しておびきよせ、倒すといい。

第2話 試練

7人もの侵入者が次々と館に踏み込む、とても2番目とは思えないほど内容の濃いステージ。戦いが始まる前に1階を増築して、戦闘に適したエリアを造っておくことを忘れずに。侵入者は全員、魔導クレーンで捕獲できるが、忍者とトレジャーハンターは素早いので的確なタイミングでトラップを作動させないと逃げられてしまう。飛び道具を放つ商人と弓兵にも注意。

第3話 魂の色

2階にモンスターハンターのジャックが出現し、1階はグラント夫妻が固めている。ジャックはトラップの回避率が高い強敵。部屋の隅などに追い込んで魔導クレーンでしとめよう。グラントはある程度ダメージを与えてから魔導クレーンで捕獲し、ルーは銅の檻で捕まえる。2人同時に襲ってこられると非常にやっかいなので、引き離して1人ずつ安全に倒そう。

第4話 魔導器

カインは主人公の顔を見ると撤退し、パトリオットだけが戦いを挑んでくる。素早い動きにほんろうされると思わぬ苦戦を強いられることも。落ちついて銅の檻で捕獲しよう。魔法で攻撃してくるクールボーは接近しづらい。タイミングを見て光弾をかいくぐり、銅の檻がある場所まで誘導して捕まえる。“魔神の宝石”は1階中居間の暖炉に落ちているぞ。

第5話 姫の使者

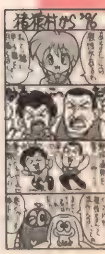
1階にいるカルバドスは命中率の高い攻撃系のトラップで少し弱らせてから、魔導クレーンで釣り上げてやる。あせらず確実にしとめること。2階ではハヤが襲ってくるが、こちらは銅の檻だけで捕まえられるぞ。チタから受け取った“姫の手紙”は、商人に売りつければいいお金になる。商人が登場するステージでありがたく換金して、アイテム購入のたしにしよう。

第6話 古の術者

魔人形には銅の檻、白アリと女王アリには少しダメージを与えてからの魔導クレーンが有効。女王アリの攻撃をくらうとかなりの確率で毒を受けてしまう。ディスポイズンを持っているなら手早く回復しよう。最後に登場するドークスは、もったいぶって出てきて大口叩くわりに大したことのない相手。銅の檻で倒すと“傀儡の面”を落とす。これでモンスター製造が可能に。

第7話 フィアナ

フィアナをつれて2階の魔力室へ行くと、ギルバートが襲いかかってくる。HPが高くかなりしぶといので、ピットフォールで2回以上ダメージを与えてから、魔導クレーンか魔導磁石の壁で捕獲しよう。将軍はモンスターの素材としても貴重なので、牢屋に閉じこめることをオススメするぞ。2階の魔力室で“サタンクラウン”が手に入るので見逃すな。


まんが　神奈川県　破落戸さん

はじめて探偵物語

「鑑識の報告だとですね、まさに引きちぎられたらしいんです」福島の事件はさらに手がかりがなかった。「ワイヤーを手と足と首にくくりつけて車で引っ張るとかしないとあれの再現はムリらしいんです」ここでも事件当初は目撃者がいたらしい。が……「気のせいだと言い始めたんです。みんな一斉に。気味悪かったですね」　（：53Pへ）

第8話 フィアナ

①[illegible]
[illegible]

主人公のみならず、フィアナ姫の抹殺指令も受けているウィズボーンは、館に侵入後2時間（ゲーム内の時間で）が過ぎるとフィアナの居場所をかぎつけて殺害してしまう。姫を殺されたくなければ、2時間以内に倒すか捕獲してしまおう。ここでフィアナが生き残ったか否かで、先の展開が変化する。なお、死んでしまった場合は召喚モンスターとして復活させられるのだ。

第9話 親友

①ソードマスター「エリオウス」
捕獲系トラップで倒しても何ももらえないが、ダメージ系トラ[illegible]とめると[illegible]良ければアイテム[illegible]る。後[illegible]だ

エリオウスを倒すと、勇者の力に覚醒して撤退する。ダメージ系のトラップで倒せば経験値などがもらえてお得。



第10話 ラストショー

①超能力少女「サラ」
①超能力少女「ジェシカ」
①超能力少女「イリア」
村の美人コンテストに[illegible]した腹いせに、魔導[illegible]力を得て男どもを見[illegible]うともくろむとんでもない姉妹たち

1階に登場するジェシカとサラのうち、サラの方は主人公を見ると逃げていく。玄関の前にあらかじめ銅の檻を仕掛けておけば、先回りして捕獲することができるぞ。逃がしても展開に支障はないので、かわいそうなら見逃してもかまわない。ジェシカは銅の檻、2階にいるイリアは魔導磁石の壁で簡単に捕まえられる。ナイフを飛ばして攻撃してくるので、慎重に近寄ること。

第11話 偵察隊

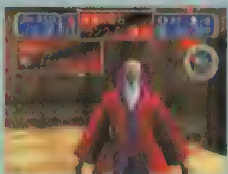
①[illegible]「キャスタ」
①忍者「フブキ」
①トラッププレイカー「ケルビン」
[illegible]戦略上の重要拠点[illegible]刻命館を調査するためにやってきた

2階ではフブキとケルビンが同時に襲ってくる。まずは銅の檻でフブキを捕獲し、次にピットフォールと魔導磁石の壁の2段がまえでケルビンをしとめよう。ケルビンは異常なまでに回避力が高い。トラップを作動させるタイミングが少しでもずれると、素早い身のこなしで逃げてしまうぞ。1階にいるキャスタは主人公を見ると逃亡する。第10話のサラと同じ方法で捕獲可。

第12話 亡霊

①国王「ユリアス」
①大魔導師「ザムール」
国王殺しの罪を主人公[illegible]ふせた黒幕たち　何[illegible]客をさしむけても倒[illegible]

1階ではユリアス、2階ではザムールが主人公を待ち受ける。どちらも鉄のヤリで弱らせ、銅の檻で捕獲して倒す。



第13話 騎士団

①騎兵「タケシ」
①騎兵「ノイラート」
①騎兵「バッカス」
①騎兵「ギャリック」
②騎兵「ワッサーフ」
②騎兵「ロンゲ」
②騎兵「レグルス」
②騎兵「グアール」
③騎兵「ロンド」etc

エンゼリオ騎士団の精鋭たちが、3部隊に分かれて館に踏み込んでくる。戦う前にそれぞれの敵の特徴をステータス画面でチェックしておき、物理と魔法、さらには捕獲とダメージの罠を均等にしかけて万全の態勢で戦闘にのぞもう。侵入者たちはすべてHPが高く、かなり弱らせてからでないとトラップでの捕獲は無理だ。モンスターの力も借りて戦いを有利に展開せよ。

第14話 わずかな望み

①アンクラー「サイン」
①ターミネーター「ドゴール」
①戦士「アッシャー」
①ボンバーマスター「キュレル」
ザムールの口車に乗せられ、主人公の命を狙ってきた囚人たち

このステージからトラップの製造が可能になる。トラップの設置に必要な分だけのMPを確保しておいて、余分なMPはすべて製造につぎこもう。戦闘では1階でザインとドゴールが、2階ではアッシャーとキュレルが主人公に挑んでくる。新しく製造したトラップの実験台にこのうえなく適した相手だ。4人とも魔法属性のトラップに弱いので、魔神の手などで捕獲しよう。

第15話 覚醒

①クレリック「アルケニー」
最初に[illegible]、主人公を見[illegible]に逃げてしまう。[illegible]倒すと勇者の力に[illegible]エリオウスとともに刻命館を去る。ダメージ系でとどめを刺すのが得

第9話のエリオウスと同じく、アルケニーも、倒すと勇者の力に覚醒して撤退する。ダメージ系トラップで倒そう。



第16話 首飾り

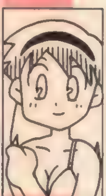
①商人「ダッカ」
①トレジャーハンター「ボンボン」
ダッカに接近して話しかけると[illegible]アイテムの売り買いができる。売却用のア[illegible]はず[illegible]

1階のダッカ、2階のボンボンともに魔法属性のトラップでたやすく捕まえることができる。使うトラップは魔神の手がオススメだ。1階の廊下の天井に引っかかっている魔導器“魔神のネックレス”は、侵入者をすべて倒したあと、2階の魔界ゲートの前でピットフォールを使うと床に落下する。エントランスの正面にある廊下の角に落ちているので取りに行こう。

第17話 虐げられた民

①忍者「ガザ」
すばしっこい侵入者には混乱系のトラップがか[illegible]賞金のたらい[illegible]ットしてふらつ[illegible]

エントランスで殺された2人の商人は、“闇の霊石”と“ソウルシード”を落としている。欲しかったら、ガザを倒す前に取りに行こう。2階で襲ってくるガザは素早いうえにHPも高い強敵。命中率の高いアイテムで弱らせたあと、鉄格子で捕獲するといい。物理属性の混乱系トラップでふらつかせれば、安全かつ確実に捕まえられるぞ。ガザを倒すと“時の砂”を入手できる。





まんが／東京都　おかちめんこさん

はじめて掲載物語

そして発売日……あ！　やったぁぁぁぁぁ！　さ、採用されてる！　た、立ち読みしないで家に帰ってから発見すればよかった。なんかドキドキしちゃうな。本屋のお姉さんはまるで私がＤＰＳどにハガキを送ってるの知ってるような笑顔だし。緊張するっス。でも、う、うれしいなぁ……。
（：43Pへ）

第18話 死守

1魔法使い「イヒト」
1将軍「ジェラルダイン」
トラップの回避能力が高いイヒトだが、扉の前後や曲がり角などにトラップを仕掛けておくと、以外にコロッと引っかかることもある。絡め手が有効なのだ

2階で戦うことになるジェラルダインは、動きが鈍重な戦いやすい相手。しかし、持ち前の怪力から繰り出される一撃はこのうえなく重いので油断は禁物だ。雷神王の手を使えば一発で捕獲できるぞ。それとは対称的なのが、1階にいる魔法使いのイヒト。軽い身のこなしでトラップを回避し、遠距離からでも容赦なく攻撃してくる。物理属性の捕獲系トラップで倒そう。

第19話 危機

1正体不明の将軍
2将軍「ゴーダス」
2将軍「ガイル」
4将軍「ジャドー」
階の魔力室に現れる

ボス格のジャドーは雷系のトラップでないと捕獲できない。雷神王の手を使えば一発でしとめられるぞ。



第20話 野望

1戦士「ジム」
1弓兵「キーン」
1アングラー「クフ」
1弓兵「ニール」
2モンスターハンター「ルード」
2ターミネーター「ブラウン」
2騎兵「マックス」etc

8人の敵が2手に分かれ、時間差で踏み込んでくる。第13話と似たシチュエーションだが、侵入者の職業に統一性がない分、敵の多彩な特徴に臨機応変に対応しなければならず苦戦を強いられるぞ。2つの部隊に分かれた侵入者たちは、館に踏み込むとさらに1階と2階に分かれて主人公を襲う。2人を同時に相手にするのはさすがにつらい、うまく相手を分散させよう。

第21話 撹乱

1戦士「アルス」
ザムールに送り込まれた刺客。フィアナ王女になりすまして主人公をおびき出し、トラップに捕らえる。しかし、館の主人でもないのになぜトラップが使えるのだろう

フィアナ姫に会いに1階の牢屋へ行くと、いきなり鉄格子に捕らわれる。閉じ込められている間は無防備に攻撃を受けてしまうが、脱出する方法はないのでトラップの効果が切れるのを待とう。アルスはポイズンピットである程度弱らせてから、雷神王の手で捕獲。主人公を見ると逃げてしまうミミは、第10話のサラと同じ方法で倒せるぞ。もちろん見逃してもかまわない。

第22話 闇の決断

1ソードマスター「エリオウス」
1クレリック「アルケニー」
1ソーサラー「バンゲル」
初登場の
メージを与えて捕獲せよ

アルケニーかエリオウスのどちらかを倒すと、残った方がバンゲルに殺されてしまう。エリオウスの方が倒しやすい。



第23話 時の向こうの闇

1ソードマスター「シェリング」
シェリングは主人公に質問してくるが、エンテ

このステージでは、2階の中空き部屋にある光に触れると過去の刻命館に飛ばされる。過去の刻命館はマップの構造がかなり違っているので注意しよう。エントランスに移動したあと大書斎にいるシェリングに会うと、戦いが始まる。広い場所までおびき出し、ポイズンピットでダメージを与えてから雷神王の手で捕獲すれば倒せるぞ。シェリングを倒すと再び元の時代に戻る。

第24話 迷い

1プリンス「ユリアス」
1大魔導師「ザムール」
捕獲系のトラップでは絶対に倒せない。攻撃力の高いトラップで一撃必殺を狙ってもいいが、ま
て成功しないので
ヤリでちま

今度こそ、正真正銘ホンモノのユリアスとザムールが相手。ザムールは攻撃を仕掛けてくるが、近寄って話しかけると姿を消してしまう。実際にはユリアスとの一騎討ちになるぞ。ユリアスはすべての捕獲系トラップを無効化してしまう。命中率の高い爆炎のヤリで何度も攻撃して倒そう。ユリアスを倒して2階の魔界ゲートに戻ると、意外な真実が明らかになる。

第25話 神々の黄昏

1大魔導師「ザムール」
2使い魔「アスタルテ」
ユリアスと同様、捕獲
ダメージ系のト
は効果があるので
高い爆炎のヤリで
しまおう。6回ヒットさせれば勝てるぞ

エントランスでザムールと会話するとアスタルテが出現。彼女がいなくなるともう一度ザムールが出現し、今度は戦闘になる。ザムールも前のステージのユリアスと同じように、爆炎のヤリで少しずつダメージを与えれば倒せるぞ。ザムールの攻撃は隙が大きいが、当たれば強烈なダメージを受ける。トラップを設置した場所へ誘導するときに、油断して直撃をうけないように。

第26話 最後の鍵

1ソードマスター「プレイヤーと同名」
彼からもらえる暗黒結界陣は、アスタルテを倒すのに必要な最強のトラ

もう一度、過去の刻命館へタイムスリップする主人公。ここでソードマスターの質問にどう答えるかでエンディングが変化するぞ。質問に「魔神を復活させる」と答えた場合、ソードマスターと戦いになる。ポイズンピットでぎりぎりまで弱らせて魔神王の手で捕獲しよう。「魔神を封印する」と答えると、アスタルテを倒すためのトラップ“暗黒結界陣”をもらえる。

第27話 絶望の結末

1大魔導師「ザムール」
1使い魔「アスタルテ」
2ソードマスター「プレイヤーと同名」
アスタルテの質問にどう答えるかで最後の
変わる。どんな結末を
るかはプレイヤーの
にゆだねられるぞ

いよいよ最終ステージ。ここでの選択肢も、ストーリーの結末を大きく変化させる。アスタルテの問いかけに「魔神を封印する」と答えると、そのまま彼女と戦闘になる。暗黒結界陣の上に誘導し、そこで魔法を使わせれば捕獲できるぞ。「魔神を復活させる」と答えた場合は、ソードマスターと戦うことになる。前のステージで紹介した作戦と同じ戦い方で勝てるのだ。

まんが／群馬県 いずみ16※さん

はじめて探偵物語

異質な力とは一般に超能力と呼ばれているモノだと考えて間違いない。もしも、犯人の持つ力が遠隔地から使用できるモノだとしたら、現状では決め手が少なすぎる。しかも、もしこの後も犯人が犯行を重ねなければ、迷宮入りしてもおかしくない。どうみても現代科学捜査の犯人追跡の限度を超えている。コンコン…… （：73Pへ）

ストリートファイターZERO2

●発売日／'96年8月9日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ポイントはオリジナルコンボ！ これを決めずしてなんの『ZERO2』か!?

「ストリートファイターZERO2」は、「ストリートファイターZERO」の続編にあたるゲームだ。続編ということで、新キャラが登場したという点以外は、基本的に目に見えて異なる部分は少ないといえる。だが、システム面ではより熱い対戦を実現するために、かなりの変更が加えられているのだ。その最たるものが、新たに登場したオリジナルコンボだ。ほかにも、前作で猛威を振るったZEROコンボの事実上の消失や、ZEROカウンターをどのキャラも2種類ずつ持つようになったこと、必殺技性能の変更や新技の追加など、細かい部分を見ていけばきりがないが、ここでは完全な「ZERO2」オリジナルシステムである、オリジナルコンボに注目したい。スーパーコンボゲージを使う攻撃方法ということで、スーパーコンボ、ZEROカウンターと並び、勝負を決定づける大きな要因の1つとなる、このオリジナルコンボ。その詳細をここで紹介するぞ。どうせ「ZERO2」をプレイするなら、フィニッシュはこのオリジナルコンボで決めよう！



▲フィニッシュすると、スーパーコンボとは違ったエフェクトが！

◉オリジナルコンボのポイント

「ZERO2」で新たに登場したシステム、オリジナルコンボとは、すなわち一定時間中に通常技、必殺技問わずガンガン出しまくることのできるシステムのことだ。その技の性質上、うまく決まれば相当な爽快感を味わうことができるのだ。ここではその爽快感を楽しむため、オリジナルコンボの持つ便利な性質を挙げ、どんな局面で狙っていくのがいいかを説明するぞ。ぜひとも自分だけのイカすオリジナルコンボを作って、華麗に勝負を決めてほしい！



◀キャラによってはスーパーコンボ以上の破壊力も。



▶オリジナルコンボ中は空中での追い打ちも可能になるのだ。

発動時、一瞬全身が無敵になる	オリジナルコンボを発動すると、一瞬だがキャラの全身が無敵になる これで相手の飛び道具をすり抜けて近づき、硬直中に攻撃することも可能だ また、発動時に出る青い輪には攻撃判定もあるぞ
攻撃1発1発の出が速くなる	攻撃1発1発の出が速くなる また、例えばナッシュのソニックブームなどタメが必要な必殺技は、タメ時間が極端に短くなるため、感覚的にはそれこそ←→+パンチ（右向き時）というコマンドで出せるようになるぞ
攻撃を出したあとのスキが小さい	攻撃を出したあとのスキが小さくなる。というか、ほとんどなくなる。だから、相手に接近して強パンチの連打などが可能になるわけだ。また、例えば昇龍拳などの必殺技は、上昇スピードに比べて下降スピードが非常に速くなるぞ
空中でも発動させることができる	オリジナルコンボ発動中は、基本的にジャンプすることができない。すなわち、ジャンプ攻撃はオリジナルコンボに組み込めない。が、オリジナルコンボの発動は空中でも可能。着地までに技を出せば、ジャンプ攻撃も組み込めるぞ。
挑発を何度でも出すことができる	セレクトボタンで出すことのできる挑発だが、ダン以外は1ラウンドにつき1回しか出すことができない。だが、オリジナルコンボ発動中には、何度でも出すことができる。挑発に攻撃判定があるソドムやさくら、春麗はラッキーだ。

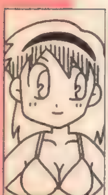
◉オリジナルコンボの難点

上で紹介したように、とにかく使って楽しいオリジナルコンボだが、欠点もないわけじゃない。そんないくつかのオリジナルコンボの難点、それをここで説明しよう。ただ、欠点はあってもそれを上回るよさがあるのもまた事実。ここで紹介したことを頭に入れて、より効率のよい、より強力なコンボを編み出そう。



◀アドンやロレントなら、相手をすり抜けてしまってもリカバリーは可能。

スーパーコンボゲージをすべて消費してしまう	オリジナルコンボは、スーパーコンボと違ってレベルの使い分けができない かならずゲージすべてを使い切ってしまうのだ だから、オリジナルコンボを出した直後はZEROカウンターやスーパーコンボが使えないぞ
1方向にしか進むことができない	オリジナルコンボを発動すると、自動的に、逆にいうと勝手に相手に向かって進んで行ってしまう ジャンプでかわされたりすると、そのまま進んで行ってしまうためスキだらけとなってしまうのだ。注意しよう。
1発のダメージ量がガンガン減少する	攻撃がガンガン連続ヒットするというと、すぐにでも勝負がついてしまいそうだが、オリジナルコンボ中は攻撃する度に与えるダメージ量がドンドン減っていってしまうため、そんなことはない。ちょっと残念だ。





まんが／愛知県　植田智博さん

はじめて探偵物語

「パッと頭に広がって……何かそう、スゴク怖いイメージとMっていう文字が……見えた気がしたんです」彼女の話は嘘ではなさそうだった 彼女か、松永綾乃、どちらかが少しでも力を持っていれば、断末魔の叫びを感じることは容易なはずだ。「Mか……」真相への手がかりになりそうなキーワードをひとつ手に入れた。 （：97Pへ）

2人の隠しキャラでもプレイしてみよう！

このPS版「ZERO2」には、2人の隠しキャラがいる。懐かしい「ストⅡ」時代のコスチュームに身を包んだ春麗と、見た目は豪鬼とまったく同じ、真・豪鬼の2人だ。2人とも、持っている技などは、最初からプレイヤーキャラとして使える春麗、豪鬼とほぼ同じに見えるが、性能面で大きく違っているものもある。ここでは、彼ら2人を使えるようになる条件と、ノーマルキャラとの相違点、そして基本的な戦い方をお教えしよう。



▲エンディンググラフィックも違う。



▲登場シーンは、断然カッコイイぞ！

隠しキャラその1◉古きよき…!?「ストⅡ」コスチューム春麗

出現条件

キャラ選択時にカーソルを春麗に合わせ、セレクトボタンを3秒以上押しっぱなしにしたまま決定

「ストⅡ」春麗がノーマル春麗と決定的に違うのは、気功拳のコマンドだ。ノーマル春麗がタメなしで出せるコマンドなのに対して、「ストⅡ」春麗はそのコスチューム通り（？）、←タメ→＋P（右向き時）というコマンドになっているのだ。これにより、前後に動きながらしゃがみ中キック、これをキャンセルして気功拳という春麗の誇る（他キャラからは嫌がられる）連携が使えなくなっているのだ。反面、キャンセルできる通常技が多いので、飛び込みからの連携は強力だぞ。

隠しキャラその2◉こちらが本当の拳を極めし者!?　真・豪鬼

出現条件

キャラ選択画面で豪鬼にカーソルを合わせてセレクトを押し、離す。その後アドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼の順にカーソルを合わせ、セレクトを押しながら決定

真・豪鬼は、春麗のときと違って、必殺技のコマンドが変わっている、なんてことはいっさいない。だが、ノーマル豪鬼と比べると、あらゆる面で強力になっているのだ。まず、基本攻撃力が高く、通常技の出が速めになっている。また、必殺技による硬直も、ノーマル豪鬼と比べると若干短い。さらに、必殺技性能が極端によくなっているのだ。とくに斬空波動拳と阿修羅閃空。ノーマル豪鬼ではいまいち使い勝手がよくないこれらの必殺技だが、前者はノーマル豪鬼が1発しか気を放てないものが2発も出せ、後者は出したあとのスキがほぼまったくなくなっているため、攻め方が非常に多彩になっているのだ。また、レベル3専用のスーパーコンボの瞬獄殺は、ノーマル豪鬼が画面半分ぐらいしか移動しないのに対し、真・豪鬼は実に1画面分も移動するため、バックジャンプした相手の着地を捕まえることなども可能。

「ストⅡ」春麗対戦ワンポイントアドバイス

「ストⅡ」春麗を使うときは、必殺技コマンドのほとんどがタメ系になってしまったこともあり、強力な連続技は飛び込みからしか狙う機会がなくなってしまっている（唯一タメ技じゃない必殺技に旋円蹴があるが、これは根本的に連続技に組み込める技ではない）。とはいっても、何も考えずに飛び込んだのでは対空技のいい餌食になってしまう。よって、普段は相変わらずの動きの速さと通常技の判定の強さを利用し、地上戦で相手をガンガン押し込んでいくことが必要になる。まずこれでベースをにぎり、相手のスキを見て飛び込む。これが「ストⅡ」春麗の基本戦術となるのだ。いざ飛び込んだら、しゃがみ強キックをキャンセルして気功拳などの必殺技でガンガン削っていくのだ。戦い方は、ノーマル春麗とは別物と考えた方がいいぞ。



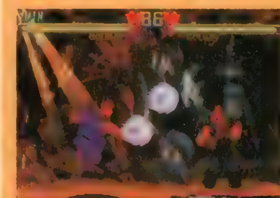
▲登場シーンもオリジナル。これはこれでカワイイ(!?)感じがいいよね。



▶気功拳がタメ技になったので、鬼神の強さはなりを潜めたけど……。

真・豪鬼対戦ワンポイントアドバイス

真・豪鬼は、上で紹介したとおり、あらゆる面でノーマル豪鬼のアッパーバージョンとなっているので、基本的には豪鬼と同じ戦い方が通用する。が、それに加えてノーマル豪鬼ではいまいち信用のおけなかった戦法が使えてしまうのが心強い。豪波動拳で相手を誘い、豪昇龍拳で撃墜する、なんてパターンがその最たる例といえるだろう。他にも、阿修羅閃空をかく乱、もしくは逃げに使ったりすることもできる。また、飛び込み斬空波動拳からのしゃがみ強パンチ→豪昇龍拳といった、普通では考えられないような強力な連続技を組み立てることができるぞ。ノーマル豪鬼にはできない戦い方で、真・豪鬼の強さを存分に引き出してやろう。これである程度コツをつかんだら、あえて性能の劣る他キャラでの戦い方を探ってみるのもいいぞ。

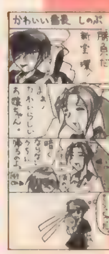


▲斬空波動拳が一度に2発出ます。なんというか、もはやムチャクチャ。



▶ピヨリからの復活も尋常じゃなく早い！　これはないものと考えた方が。





まんが　兵庫県　1人さん

はじめて探偵物語

「師匠の仇だ！」ブラックポリタンはまたスグに見つかった。「うぉぉぉぉ！　ポリゴンズームインパンチィ2」ベキ。完璧な敗北だった。「修行だ！　さらに修行しなくては！」こうしてまた、私の修行が始まった。1日90回薪を割り、1日30膳。そして反復横飛び。3分のバトルで人生を考える。そして時は来た！

（：91Pへ）

オマケつき全キャラ技データ公開!

ここでは、「ＺＥＲＯ２」に登場する全キャラの完全コマンドリストを掲載するぞ。必殺技やスーパーコンボはもちろん、キャラ固有の特殊技（リュウの➡＋中キックで旋風脚とかね）もバッチリなので、対戦時などに役立ててもらいたい。ちなみに、スーパーコンボのところについている丸カコミの数字は、オートガードモードでプレイしたときの出し方だ。①は弱パンチ＋弱キック、②は中パンチ＋中キック、③は強パンチ＋強キックでそれぞれ出すことができるようになっているぞ。なお、このコマンド表は、プレイヤーキャラが左側、すなわち１Ｐ側にいるときのもので、逆の場合はコマンドの左右も逆になる。ボタンは、Ｐはパンチ、Ｋはキック、Ｓはセレクトを表しているぞ。

◉リュウ

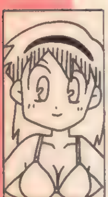
波動拳	⬇↘➡＋P
昇龍拳	➡⬇↘＋P
竜巻旋風脚	⬇↙⬅＋K
空中竜巻旋風脚	空中で⬇↙⬅＋K
鎖骨割り	➡＋中P
旋風脚	➡＋中K
波動の構え	⬇↘➡＋S
真空波動拳①	⬇↘➡⬇↘➡＋P
真空竜巻旋風脚②	⬇↙⬅⬇↙⬅＋K

◉ケン

波動拳	⬇↘➡＋P
昇龍拳	➡⬇↘＋P
竜巻旋風脚	⬇↙⬅＋K
空中竜巻旋風脚	空中で⬇↙⬅＋K
稲妻かかと割り	➡＋中K
前方転身	⬇↙⬅＋P
前倒	⬇↘➡＋S
昇龍裂破①	⬇↘➡⬇↘＋P
神龍拳②	⬇↘➡⬇↘＋K（＋K連打）

◉春麗

気功拳	⬅↙⬇↘➡＋P
気功拳（ストⅡVer）	⬅タメ➡＋P
天昇脚	⬇タメ⬆＋K
百裂脚	K連打
旋円蹴	➡↘⬇↙⬅＋K
鶴脚落	↘＋強K
鷹爪脚	空中で⬇＋中K
千裂脚①	⬅タメ➡⬅➡＋K
覇山天昇脚②	↙タメ↘↙↗＋K
気功掌③	⬇↘➡⬇↘➡＋P



◉サガット

タイガーショット	⬇↘➡＋P
グランドタイガーショット	⬇↘➡＋K
タイガーブロウ	➡⬇↘＋P
タイガークラッシュ	➡⬇↘＋K
フェイクキック	中K連打（２回）
タイガーキャノン①	⬇↘➡⬇↘➡＋P
タイガージェノサイド②	⬇↘➡⬇↘＋K
タイガーレイド③	⬇↙⬅⬇↙⬅＋K



◉アドン

ジャガーキック	⬇↘➡＋K
ジャガートゥース	➡↘⬇↙⬅＋K
ライジングジャガー	➡⬇↘＋K
ジャガークランチ	➡＋中P
ジャッティングキック	↘＋中K
ジャガーリボルバー①	⬇↘➡⬇↘➡＋K
ジャガーバリードアサルト②	⬇↘➡⬇↘➡＋P レベル３のみ（＋PかK連打）

◉バーディー

ブルヘッド	⬅タメ➡＋P
ブルホーン	PかK２つ以上押し続けて離す
マーダラーチェーン	✚キー１回転＋P
バンディットチェーン	✚キー１回転＋K
ボディプレス	空中で↙か⬇か↘＋強P
ザ・バーディー①	⬅タメ➡⬅➡＋P
ブルリベンジャー②	⬇↘➡⬇↘➡＋PかK

◉ガイ

崩山斗	⬇↙⬅＋P
武神旋風脚	⬇↙⬅＋K
武神イズナ落とし	⬇↘➡＋P＋（敵近くで）P
武神ヒジ落とし	⬇↘➡＋P＋（敵遠くで）P
疾駆け	⬇↘➡＋弱K＋K
影すくい	⬇↘➡＋中K＋K
首狩り	⬇↘➡＋強K＋K
武神獄鎖拳	弱P、中P、強P、強K
首砕き	➡＋中P
鎌鼬	↘＋強K
肘落とし	空中で↙か⬇か↘＋中P
武神剛雷脚①	⬇↘➡⬇↘＋K
武神八双拳②	⬇↘➡⬇↘＋P

◉ソドム

ジゴクスクレイプ	⬇↘➡＋P
シラハキャッチ	➡⬇↘＋K
ブツメツバスター	✚キー１回転＋P
ダイキョウバーニング	✚キー１回転＋K
テングウォーキング	転倒中に⬅↙⬇＋K
後転移動起き上がり	転倒中に➡↘⬇＋P
メイドノミヤゲ①	⬇↘➡⬇↘➡＋P
テンチュウサツ②	✚キー２回転＋P

◉ナッシュ

ソニックブーム	⬅タメ➡＋P
サマーソルトシェル	⬇タメ⬆＋K
スピニングバックナックル	➡＋強P
ジャンピングソバット	⬅か➡＋中K
ステップキック	⬅か➡＋強K
ソニックブレイク①	⬅タメ➡⬅➡＋P
クロスファイアブリッツ②	⬅タメ➡⬅➡＋K
サマーソルトジャスティス③	↙タメ↘↙↗＋K

◉ローズ

ソウルスパーク	⬅↙⬇↘➡＋P
ソウルスルー	➡⬇↘＋P
ソウルリフレクト	⬇↙⬅＋P
ソウルスパイラル	⬇↘➡＋K
スライディング	↘＋中K
オーラソウルスパーク①	⬇↙⬅⬇↙⬅＋P
オーラソウルスルー②	⬇↘➡⬇↘＋P
ソウルイリュージョン③	⬇↘➡⬇↘＋K

◉ベガ

サイコショット	⬅タメ➡＋P
ダブルニープレス	⬅タメ➡＋K
ヘッドプレス	⬇タメ⬆＋K
サマーソルトスカルダイバー	⬇タメ⬆＋P＋Pかヘッドプレス後P
ベガワープ	➡⬇↘＋PかK３つ、⬅⬇↙＋PかK３つ
サイコクラッシャー①	⬅タメ➡⬅➡＋P
ニープレスナイトメア②	⬅タメ➡⬅➡＋K

まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語
実は発見されたのは、松永綾乃の所持品だけじゃなかった。切り裂きジャック、２人目の犠牲者の金島喜美江、３人目の犠牲者である河野瞳の遺留品も発見されたのだ。「なぜこんなところに？」安田警部補は釈然としていない様子だった。「ただ、ひとつだけわかったことがありますよ」すでにそれは確信に近かった。（：48Pへ）

◉豪鬼

	技名	コマンド
必殺技	豪波動拳	↓↘→+P
	斬空波動拳	空中で↓↘→+P
	灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
	豪昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻斬空脚	↓↙←+K
	空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+K
	阿修羅閃空	→↓↘+PかK 3つ、←↓↙+PかK 3つ
	百鬼豪斬	↓↘→↗+P
	百鬼豪砕	↓↘→↗+P+（敵近くで）P
	百鬼豪衝	↓↘→↗+P+（敵遠くで）P
	百鬼豪墜	↓↘→↗+P+（敵近くで）K
	百鬼豪尖	↓↘→↗+P+（敵遠くで）K
	頭蓋破殺	→+中P
	旋風脚	→+中K
	天魔空刃脚	前方ジャンプ中に↓+中K
	前方転身	↓↙←+P
	滅殺豪波動①	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
	滅殺豪昇龍②	↓↘→↓↘+P
	天魔豪斬空③	空中で↓↘→↓↘→+P
	瞬獄殺（レベル3専用）	弱P、弱P、→、弱K、強P

◉ダン

	技名	コマンド
必殺技	我道拳	↓↘→+P
	晃龍拳	→↓↘+P
	断空脚	↓↙←+K
	前転挑発	↓↘→+S
	後転挑発	↓↙←+S
	震空我道拳①	↓↘→↓↘→+P
	晃龍烈火②	↓↘→↓↘+K
	必勝無頼拳③	↓↙←↓↙←+K
	挑発伝説(レベル1のみ)	↓↘→↓↘→+S

◉ダルシム

	技名	コマンド
必殺技	ヨガファイア	↓↘→+P
	ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
	ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
	ヨガテレポート	→↓↘+PかK 3つ（空中でも可） ←↓↙+PかK 3つ（空中でも可）
	ヨガエスケイプ	転倒前に←↙↓+K
	空中挑発	空中でS
	ドリルキック	空中で↙か↓か↘+K
	ドリル頭突き	空中で↙か↓か↘+強P
	ヨガショック	←+弱P押しっぱなし
	ヨガインフェルノ①	↓↘→↓↘→+P
	ヨガストライク②	↓↘→↓↘+K

◉ザンギエフ

	技名	コマンド
必殺技	ダブルラリアット	P3つ同時押し
	クイックダブルラリアット	K3つ同時押し
	バニシングフラット	→↓↘+P
	スクリューパイルドライバー	✚キー1回転+P
	アトミックスープレックス	（敵の近くで）✚キー1回転+K
	フライングパワーボム	（敵の近くで）✚キー1回転+K
	ロシアンキック	↘+中K
	ダイナマイトキック	↘+強K
	フライングボディプレス	斜めジャンプ中に↙か↓か↘+強P
	ダブルニードロップ	斜めジャンプ中に↙か↓か↘+弱か中K
	ヘッドバット	垂直ジャンプ中に↖か↑か↗+中か強P
	ファイナルアトミックバスター①	✚キー2回転+P
	エリアルロシアンスラム②	↓↘→↓↘+K

◉さくら

	技名	コマンド
必殺技	波動拳	↓↘→+P（P連打でタメられる）
	咲桜拳	→↓↘+P
	春風脚	↓↙←+K
	フラワーキック	→+中K
	真空波動拳①	↓↘→↓↘→+P
	乱れ桜②	↓↘→↓↘+K
	春一番③	↓↙←↓↙←+K

◉元

	技名	コマンド
	喪流（P3つ）	
必殺技	百連勾	P連打
	逆瀧	→↓↘+K（+K連打）
	惨影	↓↘→↓↘→+P
	死点就	↓↙←↓↙←+P
	忌流（K3つ）	
必殺技	蛇穿	←タメ→+P
	徨牙	↓タメ↑+K
	蛇咬八	↓↘→↓↘+K
	狂牙	空中で↓↙←↓↙←+K

◉ロレント

	技名	コマンド
必殺技	パトリオットサークル	↓↘→+P（3回まで）
	スティンガー	→↓↘+K+K
	メコンデルタアタック	P3つ+着地時にP
	メコンデルタエアレイド	↓↙←+P+P
	メコンデルタエスケイプ	↓↙←+P+PかK
	フェイクロッド	→+中K
	スパイクロッド	空中で↙か↓か↘+中K
	ハイジャンプ	↓↑
	トリックランディング	ジャンプの着地時にK3つ
	テイクノープリズナー①	↓↘→↓↘→+K
	マインスイーパー②	↓↙←↓↙←+P

おまけ 全キャラ対COM時の乱入キャラ一覧

このゲームでは、対COM時、一定の条件を満たすことで乱入キャラが現れる。ここでは、その条件と、使用しているキャラ別の乱入キャラを紹介しよう。なお、乱入キャラとの対戦は対戦キャラとしてカウントされていない（点数は加算される）ので、乱入キャラが登場した場合、エンディングまでに1キャラ分多く戦う計算になる。また、乱入キャラと真・豪鬼との対戦は、負けてコンティニューしても再戦は不可能だ。

乱入キャラ出現条件

4人目のCOMを倒すまでに1ラウンドも取られず、かつ5回以上スーパーコンボかオリジナルコンボでフィニッシュを決めると、5人目の前に登場する。

真・豪鬼出現条件

1PならパンチP、2Pならキックボタンでキャラを選択し、1ラウンドも取られず、7人目のCOMを倒すまでに3回以上パーフェクトフィニッシュを決めると登場。

対COM乱入キャラ紹介

使用キャラ	乱入キャラ	使用キャラ	乱入キャラ
リュウ	さくら	ローズ	豪鬼
ケン	ダン	ベガ	ナッシュ
春麗	元	豪鬼	リュウ
サガット	アドン	ダン	ガイ
アドン	ベガ	ダルシム	ザンギエフ
バーディー	ダルシム	ザンギエフ	バーディー
ガイ	ローズ	元	『スト II』春麗
ソドム	ケン	ロレント	ソドム
ナッシュ	ロレント	さくら	サガット





まんが／神奈川県　多紫竜さん

はじめて探偵物語

ナニか酷いって股間から口まで、縦に裂かれた人間はまるで……魚の開きのようだった。内臓から骨までバッチリ認識できるため、人型の内臓模型を見ている感じがしてしまう。直接死体に触ってもなにも感じられなかった。彼女はそれほど無造作に……まるで切り身の様に……そこに捨てられていた。

（：13Pへ）

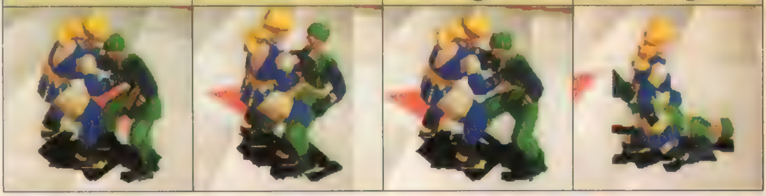
TOBAL No. 1
トバルナンバー1

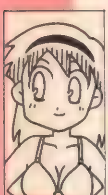
●発売日／'96年8月2日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

『トバル』ならではの操作方法をしっかりと覚えよう!

L1でジャンプ、R1でガード、R1+□で投げつかみと独特の操作体系を持っている「トバル」。それだけに、キャラを自在に操るためには、それ相応の練習を積まなくてはならない。ここでは特に操作が複雑な投げ技について解説していこう（なお、記事内ではガードを「Ⓖ」、投げつかみを「投」、「□」を「中」などと表記しているので注意）。投げるためには「投」で相手をつかみ、そこからさらにコマンドを入れてあげる必要がある。しかし、相手の近くで「Ⓖ」を押し続け、その状態のまま「中」を2回ゆっくりと押すだけでも投げを打つことは可能。36～37ページの技リストにある「⬅投」という技ならば「投、Ⓖ、⇦+中」と操作すればいい。最初の投げつかみ時から最後まで「Ⓖ」を押しっ放しにしていいため、意外と楽にマスターできるはず！　一方、「⇨⬅投」や「引きながら投」、「押しながら⬅投」といった投げ技は少し複雑だ。これらは一度「Ⓖ」を離し、その後改めて「Ⓖ」を押す必要があるからだ。「⇨➡投」は「投、⇨、⇨、Ⓖ、➡+中」、「引きながら投」は「投、⇦、⇦、Ⓖ、中」、「押しながら⬅投」は「投、⇨、⇨、Ⓖ、⬅+中」と操作することになる（最後を「Ⓖ+⬅+中」のように同時に入力してもOK）。下に掲載した「押しながら⬅投」の写真を参考にして、うまく投げ分けられるよう練習しよう！

⇨	⇨	Ⓖ	←+中

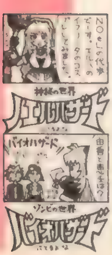




クエストモードアイテムリスト

クエストモードに登場するアイテムをまとめてみた。データは順に名前、質屋での売り値、本を使った時に出る名前、効果を表している。薬瓶は7種類&7色（赤、黄、青、水色、緑、オレンジ、黒）あるが、効果と色はダンジョンに入るたびに入れ替ってしまうので注意しよう。薬瓶の効果を調べるには、自分で飲む、敵にぶつける、天秤を使う、売り値で判断する、という4つの方法がある。覚えておこう。

名前	売り値	本で出る名前	効果
小さいパン	1	MINI BREAD	食べることで体力を1（天秤使用時は2）だけ回復することができる。実質的に、ハズレのアイテムだ。
パン	2	BREAD	食べることで体力を32（天秤使用時は64）だけ回復することができる。投げて敵に当てても効果はない。
ケーキ	2	CAKE	食べることで体力を20（天秤使用時は40）だけ回復することができる。投げて敵に当てると消えてなくなる。
肉	3	MEET	体力を64（天秤使用時は128）も回復することができる。体力が満タンのときに食べると防御力が2増える。
ヒレ肉	4	POWER	体力を32回復させ、同時に攻撃力を3増やすことができる。天秤使用時は、それぞれの効果が倍になる。
さくらんぼ	1	DYNAMITE CHERRY	食べると20秒間ハイパー化（打撃技を出すスピードがとても速くなる）する。天秤使用時は40秒間持続する。
ハート	24	HEART	食べるとハートが1つ増える（体力ゲージの上にあるハートマークが点灯する）。見つけたら絶対に取ろう。
ランプ	4	SEARCH LAMP	これを持っているときにスタートボタンを押すと、フロアのマップが表示される。アイテムの位置もわかる。
本	8	BOOK	視界内のアイテム名や敵データ（名前、体力）がわかる。天秤使用時は、よりくわしい敵データが表示される。
天秤	11	BALANCE UP	特定アイテムの効果を倍増する。倍になるアイテムに対して使用すると、80%の確率で消滅する（本を除く）。
カプセル	19	SHOP CAPSULE	投げつけると、落ちた場所に景品交換所が現われる。ただし、その場にアイテムなどがあるとカプセルのまま。
壺	25	POT	壺の上にアイテムを置くと中にしまうことができる（最大5個）。投げると壺が壊れ、その場に中身が散乱する。
水晶	?	CRYSTAL	質屋で交換するためのアイテム。持ち続けると小さくなり、引き取り価格も下がってしまう。最高50、最低6。
どくろ	0	BONE	これを当てられると体力が70減り、必ずダウンしてしまう。3回相手に当てると消滅する。天秤の効果はない。
鍵	×	KEY	ダンジョン内にあるドアを開けるためのアイテム。穴に落とすなどして紛失した場合は元の場所に現われる。
薬瓶	8	HYPER	これを飲むと1分間ハイパー化していられる。天秤を持った状態で飲むと、2分間も効果が持続する。
薬瓶	9	LIFE MAX UP	体力の最大値が50も増える（天秤使用時は100）。ただし体力の上限は512。体力自体が増えるわけでもない。
薬瓶	10	LIFE DOWN	飲むと体力が3分の1減る（体力が1のときに使っても死ぬことはない）。天秤を持っていると、3分の2減る。
薬瓶	11	LIFE MAX DOWN	飲むと体力の最大値が50減る（天秤使用時は100も減る）。敵にぶつけると敵の体力を50減らすことができる。
薬瓶	12	LIFE FULL	飲むと体力が全快する（全快時に飲むとムダになる）。敵にぶつけると敵の体力が全快してしまうので注意。
薬瓶	13	POISON	飲むと体力が1になる（1のときに飲んでも効果なし）。敵にぶつけることもできるので、特にボス戦で役に立つ。
薬瓶	14	LIFE UP	体力を64も回復する（天秤を持っていれば回復値は128に倍増）。敵にぶつけると、敵の体力を回復してしまう。



まんが／岐阜県　田中将司さん

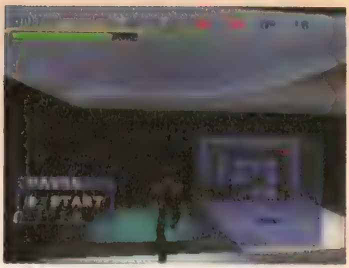
はじめて探偵物語

「死体の発見された鎌倉女学院高校は市内でも繁華街に近い場所にあるんで、事件当時はかなりの目撃者がいたんですよ。ただ、どれも決め手に欠くモノばかりで。そのうちですね、徐々に「気のせいだった」なんていう人も増えてきて……結局有力な手がかりのないまま今に至るというわけです」

（：78Pへ）

レベル3◉エピソード2

フロアを順番に降りていけばいいので、楽なダンジョンといえる。
[B1F] 2本の丸太が転がってくる場所ではあせらないことが大切。
[B2F]ルートが2通りある。タイムアタック時は、丸太が転がってくる左下の通路を回っていこう。遠回りになるがモンスターとの戦闘回数が減るため、こちらの方がタイムを短縮しやすいのだ。
[B3F]周囲の通路では転がってくる岩に注意（通路の端にいればすり抜けることができる）。走るときのライン取りに気を配ろう。中央にある8基のエレベーターの中で、最終的にB5Fまで行けるのは1基だけだ。
[B4F]B3Fでどのエレベーターに乗ったかによって、行ける場所が決まってくる。ハートが落ちている通路、アイテムが20個近く落ちている部屋、景品交換所と質屋がある部屋などがある。
[B5F]モンスターがいる小島をいくつも通る必要がある。ラスボスのムーフーと戦う前に体力をロスするのはもったいないので、省エネ戦法でいこう。巴投げなどを使い、リングアウトを狙うのが基本。


▲B3Fにあるエレベーター。クリアするためには右下に位置しているエレベーターに乗ること

レベル4◉エピソード3

フロアを「1→2→4→6→3→1→5→7→8」という順番で回っていくのが、もっともオーソドックスなクリア手順だ。前半はレーザー壁を消すために各フロアを回っていくAVGパート、後半は次々と現われるモンスターと戦っていく格闘パート、といった感じになっている。このほかに、タイムアタック用の力技ルートもある。これは、飛距離の出るあびせ蹴りでレーザー壁の横をショートカットすることを前提にした物だ（その場所は下の写真のとおり）。[B2F]にあるスイッチを無視することで、1分近くもタイムを短縮することができるのだ！
[B1F]3つのレーザー壁が行く手を阻んでいる。これを消さないことには先（B5Fに続くシュート）に行くことができない。下にある3基のエレベーターを使うことでB3F、B4F、B2Fへ行くことができる。
[B2F]右上のスイッチを入れると、このフロアのレーザー壁とB1Fのレーザー壁1つが消滅する。
[B3F]中央の鍵は右下のドアを開けるための物。ドアの先にはこのフロアのレーザー壁と、B1Fのレーザー壁を消すスイッチがある。
[B4F]B1F、B2F、B6Fの各フロアへ行くエレベーターと、B1Fのレーザー壁を1つ消すスイッチがある。
[B5F]モンスターが出てこないフロア。アイテムはたくさん落ちているし、景品交換所もあるので、ここで体力を回復させておこう。準備が整ったらシュートでB7Fへ。
[B6F] B3FとB4Fを結ぶ回廊。モンスター（ブルーモルモラン）は、9体倒すと出てこなくなる。
[B7F] 15の小島から成り立っている（そのうち10カ所にはモンスターがいる）。4基あるエレベーターのうち、ゴールまで続いているのは左端のエレベーターだけだ。
[B8F]ラスボスのウダン戦。B7Fで乗るエレベーターを間違えるとノーク、ムーフーらとも戦うハメになる


▶B1Fのスタート地点目の前にあるレーザー壁を消すのが当面の目的だ


▲一番手前のレーザー壁を残し、あびせ蹴り（J始め下）でショートカットするという荒技も

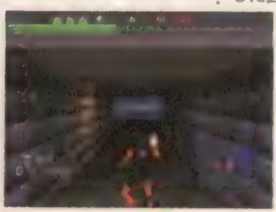

▲モンスターとの戦いではKOよりもリングアウト勝ちを狙うといい


▲鍵は、矢が飛んでくるワナの上に置かれている。中央に立たないように！

レベル∞◉ウダンズダンジョン

これまでのダンジョンとは比べ物にならないほど難しいウダンズダンジョン。ゴールはなんと地下30階！　それだけに、プレイヤーにはアイテムを効果的に使う頭脳、モンスターと戦う際の格闘テクニック、そして集中力が求められるのだ。肉やヒレ肉、薬瓶（LIFE　MAX UP）を天秤と組み合わせ、うまくパワーアップしていこう。このダンジョンはマップがプレイするたびに変化する。エレベーターの位置も毎回変わるため、常に緊張感と隣り合わせのプレイを強いられるのだ。そのエレベーターも実質的にはシュートといっていい。上の階に戻ることができないし、フロアのどこに落とされるかもランダムだからだ。ただし、ライバル（チュージをはじめ全員が出てくる）と主要アイテムの登場フロアだけは固定されているようだ。ライバル登場フロアは1の位が0、1、4、7となる各フロア（B1Fは除く）で、アイテムは左下の表のとおり。なお、表内の「ハート交換所」とは、体力満タン時に上を通ることでハートを1つ増やせるようになっている場所のこと。増やした直後は体力が1しかないので、すぐに回復したい

アイテム	登場フロア
天秤	2、5、12、15、22、25
ランプ	3、16
壺	3、9、18
ハート交換所	5、16
カプセル	6、15
本	9、19


◀エレベーターは一方通行。落ちる場所はランダムだし、上に戻ることもできないのだ。


◀B30Fではウダン、鳥山ロボと連戦になる。両者を倒せばこのムービーが流れるぞ！





まんが／山口県　ムッキーさん

はじめて探偵物語

1番怖いのは、オレと同じ様なことを考えている「力を持つ者」が何人いるかということだ。一般生活では隠し、欺き、使うべき所で力を行使する。もしもオレが犯罪を犯すならそうするハズだ。これまでそういった人間を捕まえられていないだけなのだ……
（①気分転換にコーヒーを飲む：29Pへ）（②TVをつける：14Pへ）

全12キャラ技リスト

⇨は「✚キーを相手方向に押す」、➡は「✚キーを相手方向に押しながら」の意味。上、中、下、Ⓖ、㊤、㊦はそれぞれ上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、ガード（R1）、強上段攻撃（R1＋上）、強下段攻撃（R1＋下）を表している。㊕は「R1＋中」という投げつかみコマンドのこと。「ガードしつつ✚キーを下に入れる」としゃがみ、「✚キーを相手方向に⇨➡と押す」と走り出す。また、Jはジャンプ（L1）、☆は攻撃力を持たない技を表す。



▲オフション内の「フラクティス」を利用して、技を身につけよう！

共通技

上
中
下
㊤
㊦
㊕／☆

固有技

■チュージ・ウー
上, 上
上, 上, 上
上, 上, 中
上, 中, 下
下, 中, 中
㊤,上
上, 下
下, 下
下, 中, 下
上, 上, 下
しゃがんで上, 中, 中
⇨中
走って下
走って下, ⇨下
走って中
走って上
立ち上がりに中, 中
⇨下
⇧中
後ろ向き立ち上がりに中, 中
後ろ向きに中
⇦上
⇨⇨中
⇨下
⇨下, 中
⇧上or⇧上
㊕, ➡㊕

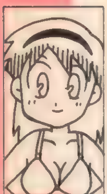
■エポン
⇨㊕／☆
上, 上, 上
上, 上, 中
上, 中, 下
下, 中
㊤,中
⇨⇨中
⇨中
⇨⇨下
⇨⇨下, 上
下, 中, 上
上, 中, 中
下, 中, 中
㊤,下
⇨⇨上or走って上
⇨上
㊤,中, 下
⇨⇨中
⇨中
後ろ向きで中
後ろ向きで下
走って中
⇦上
上, 上, 中, 中
㊤,中, 中
⇦⇦上
⇨下
下, 中, 下
⇧⇧中or⇩⇩中
㊕, ➡㊕

■オライムス
上, 上
上, 中
⇨上
⇨⇨中
⇨⇨中, 中
⇨中, 中
㊤,下
⇨中, 中
⇧中, 中, 中
⇨上, 上, 上, 上, 上
⇨上, 上, 上, 上, 上, 中
⇨上, 上, 上, 上, 上, 中, ⇨⇨上
上, 上, 中
走って中
⇨⇨中
⇨⇨上
⇨⇨上
⇨⇨上, 上, 上
⇨⇨上, 中, 中
⇨⇨上, 下
⇨⇨上, 中, 下
後ろ向きで中
立ち上がりに⇨中
立ち上がりに⇨中中
⇧⇧中or⇩⇩中
⇧⇧中or⇩⇩中, 中, 中…
立ち上がりに⇦中
㊕, ➡㊕

■ホム
上, 上
上, 中, 下
㊤,中
中, 中
中, 上
中, 上, 下
上, 上, 上, 上…／ガード時連続
上, 上, 中, 中
上, 中, 中
⇨中, 中
⇨中, 中, 上, 中, 上, 中…
立ち上がりに中
立ち上がりに中, 下, 下, 下, 中
⇨下, 下
⇨下, 中
⇨⇨上
⇦中
⇦中, 中
上, 下
㊤,中, 中, 中…
⇩＋R1＋L1／自爆技
⇦中, 下

■フェイ・プウスー
⇨投／☆
上, 上, 上
上, 上, 中
上, 中, 下
㊤,中
⇦中
⇨⇨中, 中
⇨⇨中, 中, 中
⇨下, 下
⇨⇨中, 中, 下
しゃがんで上
しゃがんで下, 中or⇨⇨下, 中
⇨中
走りながら中
走りながら下
⇨⇨上
⇨⇨上, ✚キー後ろor後ろ向きで中
⇦⇦中
⇦⇦中, 下, 下
⇦上
⇦上, 中
⇨下
立ち上がりに⇦中
立ち上がりに⇨中
立ち上がりに➡中, 中, 中, 中(中でタメ)
⇨上, 中, 中

まんが／愛知県　さちぺーさん





はじめて探偵物語

オレの名前は高橋良明。業界じゃそれなりに名のしれた私立探偵だ。特に前職が刑事だったせいか、家元（警視庁）からお呼びがかかることが多い。「安田さん！」現場検証中らしかったが、オレをここに呼びつけた本人に声をかけた。「おう、どうよ、これ？」「どうよといわれても……猟奇殺人の現場ですね」

（：79Pへ）

⬇㊕／☆
J始め上or中
J中に上or中or下
J終わり上or中or下
J始め下
㊕, 引きながら㊕
㊕, 押しながら⬅㊕
㊕, ⇨➡㊕
㊕, ⇦⬅㊕

㊕, ⇨⇨／☆
左側をつかんで㊕
右側をつかんで㊕
後ろ側をつかんで㊕
㊕, ⇧⇧㊕
㊕, ⇩⇩㊕

＊以下は、相手につかまれたとき
相手と逆方向にダッシュ／☆

Ⓖ／☆
相手の引きずりと逆に✚キー入れ/☆
上
中
下
正面つかまれ時に㊕
左つかまれ時に㊕
右つかまれ時に㊕
後ろつかまれ時に㊕／☆

⇨下, 下
⇨下, 中
㊕, ⬅㊕

■イール・ゴガ
上, 上, 上
⇨中
上, 中
上, 中, 上
上, 中, 下or⇦中, 下
⇨中, 中
上, 下, 上
上, 下, 下, 上
上, 下, 下, 下, 上
㊦,中, 中, 中…
立ち上がりに中
立ち上がりに中, 中
⇨下, 中, 中or⇨中, 下, 中, 中
⇨下, 上, 中or⇨中, 下, 上, 中
㊤,中, 中
⇦⇦上, 上, 上
⇨下, 下or,⇨中, 下, 下
㊤,下
⇦⇨上, 上, 下
⇦⇨上, 下
⇦⇨中
⇨上

■マリー・イポンスカヤ
⇨⇨上
⇨中
⇦中
走って中
⇦上, 下
上, 上, 上
立ち上がりに中
立ち上がりに中, 上
⇦下, 下, 下
⇦下, 中, 中
⇨下, 中, 上
⇨上, 中
㊦,中
上, 中, 下
⇨⇨中
⇦⇦中
㊕, ➡㊕

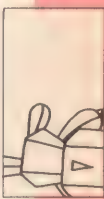
■グリン カッツ
上, 上, 上
上, 上, 中
上, 中, 中
上, 上, 下
⇨下or走って下
⇨中
⇨上
⇨⇨中, 中
⇨⇨中, 下
⇨⇨中, ⇨
立ち上がりに⇨中
⇨⇨中or走って中
しゃがんで上
⇦中
立ち上がりに中
㊤,上
㊤,上, 上
J終わり上or中or下, 下
しゃがんで下
立ち上がりに⇦中
⇦下
㊤ガードされ時に上
㊤ガードされ時に下
上, 上, 上, 中
㊦,上, 中, 中
㊦,上, 中, 下
上, 中, 下
㊦,中
⇨⇨下
⇨中, 中
⇨中, 下
⇨中, ⇨
⇦中, ⇦
⇦⇦中, 下, 中
⇧⇧中, 中or⇩⇩中, 中
㊕, ⬅㊕

■ムーフー
⇨下, 下, 下
⇦下, 中
⇨上, 上, 上, 上
⇨中, 中, 中
中, 中, 中
⇦中
後ろ向きから中
⇨上
走って下
走って下, ⇨
⇦⇦中
上, 上, 上

■Sノーク
⇨中, 中, 中, 中…
㊤,上, 中
立ち上がりに, 中
⇦中
⇦上
上, 上
⇦⇦中
⇨下, 中
⇨下, 上, 中
⇨下, 下

■ウダン
⇨㊕／☆
㊤,上, 中
㊤,上, 下
⇨上
⇨上, 上
上, 中
⇨下
⇨上
走って下or⇨⇨下
走って中or⇦⇦中, 中
⇨中
⇨中, ⇦
立ち上がりに⇨中, 中
⇨⇨中, 中
⇦⇦中
⇦⇦下
⇧⇧中or⇩⇩中／＊1
＊1を⇧or⇩で繰り返せる／＊2
＊1or＊2中に下
立ち上がりに⇦中
立ち上がりに中

■鳥山ロボ
⇨㊕／☆
上, 上, 上
上, 上, 中
中, 中
㊤,中
⇨⇨中, 中, 中
⇨⇨上
⇦上
走って下or⇨⇨下
立ち上がりに中
⇦中, 中
⇨中



しあわせになる



まんが 岐阜県 田中浩司さん

はじめて探偵物語

「でもあの男……怪しいですね」目撃者の中に、何か妙な目線を感じたのだ 「判った調べてみる」さっそく若手が尾行を命じられたようだった。「ひといですね…… ここまで人をおもちゃにできるんだな」「あぁ……ゆるせん 手口が鮮やかすぎる。まるで豚や牛を裂くように人を扱ってやがる」

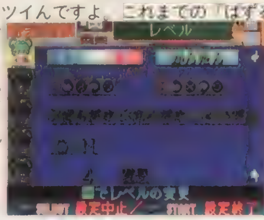
（：33Pへ）

ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

キャラクリア目指してガンバレ!!

なにせほら、根性モードをクリアしたときのエンディングは、アーケードでもあった告白シーン直前の女の子のモノローグに加えて、PS（&サターン）版のために用意された、卒業後の女の子からの近況報告の手紙を読むというオリジナルエンディング&グラフィックが見られるんですから。そりゃあもう、全員分見るしかないでしょう。でも、これがなかなかキツイんですよ。これまでの『ぱずるだま』シリーズよりもキャラごとの強さの差が大きいもんで、虹野さんのファンなんか泣くしかないでしょ。中には、いまだに全キャラクリアできない人もいるのでは？　そんな人もこれを読んで再挑戦するのだ！



▶COMが強くてズルいんで、難易度はかんたんにしとくのが吉。



▲やたらと強い詩織で終盤戦まで戦って、途中で乱入してキャラを変えるという手もアリ。でも、伊集院と最終戦だけは、エンディングを見たいキャラで勝たないとダメ。

◉戦う相手を選べば少しは楽に？

COM戦で登場するキャラは、ローテーションが決まっていて、その中から6人と戦うことになっている。つまり、1人目に誰がくるかで、そのあと登場するキャラもわかるのだ。反撃のキツイ美樹原、片桐といったキャラが後半戦にくると、かなり苦戦させられることになるが、これがわかっていれば、少しでも楽に戦えるローテーションになるまでやり直すといったことはできるぞ。登場キャラのローテーションは、下の表のとおり。プレイヤーと同キャラは登場しないので、そこはとばして見てね。反撃の楽な清川、鏡といったキャラが最後にくるようなパターンだとラッキーだぞ。

COM戦の登場キャラローテーション

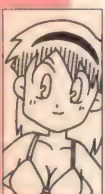
鏡魅羅 →	早乙女優美 →	虹野沙希 →	古式ゆかり →	清川望 →	紐緒結奈 →	片桐彩子 →	美樹原愛 →	朝日奈夕子 →	如月未緒

根性モードクリアのごほうび

根性モードでクリアすると、その女の子のエンディングを、オプションの「思い出」でいつでも見られるようになるのはご存知のとおり。そして、全キャラをクリアしたキミには、さらにごほうびが！　思い出がすべて埋まった状態で、オプションの「スキップ」をONにすると、なんと1Pモードでも好雄、伊集院、館林の3人の隠しキャラが使えるようになるのだ！　残念ながら彼らのデモやエンディングはないけどね。



◀名前入力も根性モードだけの特権だ。これでエンディングの感動も倍増っすよ。

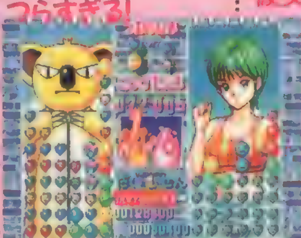




キミは館林で根性モードをクリアできるか？

隠しキャラの館林で1Pモードをプレイするときの攻撃だまのパターンは、なんと下から1色だけをせり上げていく、通称“ロボ作”パターン!!　このキャラでのプレイは、上級者でもムチャな苦戦をしいられる、まさに地獄のロードだ。彼女で勝ち抜くには、まず自力の連鎖と反撃を最大限に利用すること。反撃されやすいことを利用して、2～3連鎖を送って敵の攻撃を誘い、これに完璧なフォーメーションで大反撃を返す。さらにそのあと、自力の連鎖で追い打ちをかけられるぐらいじゃないと勝てないぞ。このつらい戦いを勝ち抜いて、根性モードをクリアするとなんと！　エンディングはないけれども、思い出に館林のグラフィックが加わるのだ！　さあ、キミもチャレンジして館林のグラフィックを見よう!!

つらすぎる!



▲なにしろこのパターン。反撃のキツイ美樹原や片桐が相手だと、まず勝てないぞ。

彼女の



思い出が!!

まんが／[redacted] [redacted]るぎさん

はじめて探偵物語

しかし……美幸のデザイナーへの夢階段は突然消えてしまいました。エースデザイナーになるのは、それほど難しいのです　1本の線を描いただけで2000億円の値段がつくといわれるエースデザイナー。しかし……5億人に1人程度の確率でしか生まれません。あぁ……エースデザイナーは今、どこにいるのでしょうか？

相手キャラ別攻略法

ここからはキャラプラス、タイプ別にCOM戦での反撃方法を伝授していこう。ちなみにタイプAは「ときメモ」オリジナルパターン。そしてタイプBは「進め！ 対戦ぱずるだま」のキャラに対応しているので、過去に電撃PSで攻略した戦法がそのまま使えるぞ。「ときメモ」キャラの攻撃パターンを「進め！ 対戦ぱずるだま」に対応してみると以下のとおり。●藤崎詩織＝あたぽう●如月未緒＝ペンクロー●紐緒結奈＝キョーちゃん●片桐彩子＝まこりん●虹野沙希＝シェイ・シェイ●古式ゆかり＝沢田まゆ●清川 望＝チェリー●鏡 魅羅＝大月先生●朝日奈夕子＝ももちゃん●美樹原愛＝政●早乙女優美＝リョウ●早乙女好雄＝市場●伊集院レイ＝奥方様、となっているのだ。



▲初めてプレイする人はタイプBがオススメ。タイプAより若干反撃がしやすいぞ。

藤崎詩織



タイプA



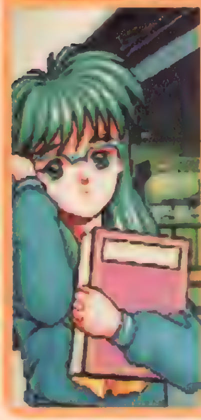
彼女を相手にする場合、攻撃だまが反撃できる形になる頃には、すでに勝負は終わっている。左端から点火できるような連鎖を組んで、早めに攻撃し、あとは降ってきたたまを1つだけちぎって落とす戦法でいこう。

タイプB

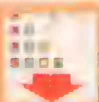


自分の積んだ地形が凸凹だと、送られたこだまの色がバラバラになってしまうので注意。必ず3列以上の平らな場所を用意しておけば、送られてきたこだまの上で横に消すだけで大反撃をすることが可能だぞ。

如月未緒



タイプA



彼女の攻撃は、反撃しにくい縦型のパターン。しかし、低くなっている右側の列から点火しやすくなるように、右から2、3列目に攻撃だまと同色のおおだまを積んでおく戦法で戦おう。あとは右端を埋められる前に反撃。

タイプB



基本に忠実に、こだまを織り混ぜながら縦に色をそろえて積んでおく。相手の連鎖具合にもよるが、右端の列で縦に消してやれば大連鎖のチャンスだ。早めに反撃するなら、右から3列目を着火点にしよう。

紐緒結奈



タイプA



縦に同色の攻撃だまが上がってくる彼女の対処法は、攻撃だまの1列（端が得策）だけを集中して消し、縦穴を掘るのが1番。こちらの積み込みを邪魔されることはないので、作った連鎖を送ってから対処するのもOK。

タイプB



タイプAと同様、相手の攻撃を気にせず組んで大丈夫。攻撃されたらひたすら縦に掘って反撃しよう。くいだまが来たら端から2列目（いちばん端の列は埋められる危険性がある）の縦列を消して大連鎖を狙おう。

片桐彩子

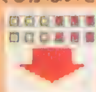


タイプA



かなり変則的な攻撃だが、縦にそろった攻撃だまを処理していけば、そのうち横並びの部分に点火することができる。下からせり上がってくるタイプには、有効な積み方というのはないので、マメに消していくしかないぞ。

タイプB



自分の積み込みは右半分だけを使うようにして、左3列を空けておく。適当なところで攻撃だまの上で横にそろえて消せばOK。自分で彼女を使う場合には、タイプBを選択しない方がいいだろう。反撃が簡単なのだ。

虹野沙希



タイプA



彼女から送られてくる攻撃だまは同色で並んでいるので、その色に合わせて、縦でも横でも楽に反撃できる。右から3列目あたりまで埋まったところで縦に消してやるのが、最も効率のいい返し方だ。

タイプB



自分で積みすぎないように消していき、底を空けておくようにすれば、何も考えずに反撃可能。反撃するときは、なるべく広い範囲で横に消すとあとが楽。いちばん下の段にこだまを混ぜて同じ色を敷いておくのも有効。





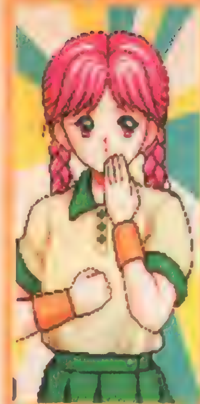
まんが／神奈川県　多奈竜さん

はじめて探偵物語

しかし、事件の2年後、両親が揃って交通事故で死亡したという事以外、木城瑞穂の唯一の身内である弟、木城宋一郎の行方は全く知れなかった。かなりの資産家だったらしい彼女の実家はすでに売りに出されており、住人の転居先も明らかでなかった。現在18歳になるハズの宋一郎には、死亡説まで流れている始末だった。 （：90Pへ）

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

古式ゆかり

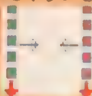


タイプA



上から降ってくる縦列の色に合わせて、自分も縦に積んでおく。上から点火できるような縦型連鎖がベスト。下の横並びは、縦列を処理してるうちに消えるはず。高低差のある積み方をしておくと反撃の起点にしやすいぞ。

タイプB



左右、縦に攻撃だまが降ってくるので、色をそろえて縦型の連鎖を組んでおく。自分で組む連鎖は、中央の列から点火できるような形に組んでいこう。反撃は中央の列が埋まる前、早めに消してしまった方がいいぞ。

清川望



タイプA



横に色をそろえ、斜めに欠けた形で上から降ってくるので、自分は右3列だけに積んでおこう。攻撃だまがきたら左から2、3列目に横と同じ色をそろえて、横並びの段を完成させてから反撃開始だ。

タイプB



自分では積まないでジャンジャン消していき、攻撃だまが送られてきたら端の列で縦に消す。縦の列に反撃用の仕掛けを作っておこう。他の縦型のキャラ対策と同様に、縦に同色でそろえて積むのも効果的。

鏡魅羅



タイプA



自分では右3列だけを使って積むように（連鎖を作っておくのも可）したら、あとは清川さんとまったく同じ攻略になる。右3列はあらかじめ高く積んでおいた方が、攻撃だまを利用した反撃をしやすくなる。

タイプB



送られてくる攻撃だまにあわせて、同じ色を縦に積んでいく。おおだまを下の方に置いたり、意識して大きな段差を作るようにしておくと反撃がしやすくなるぞ。もちろん、下向きに置いたくいだまも有効。

朝日奈夕子



タイプA



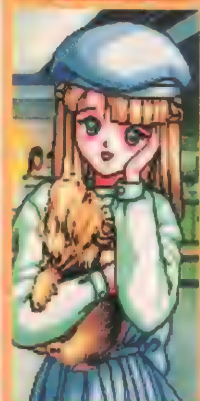
攻撃されて左端まで埋まる前に、縦に消して早めに反撃することを心掛けよう。自前の連鎖は、右から左へと縦型に組んでおくのがベスト。最上部は横並びだから、いっぱいにまで埋められても、逆転の可能性もある。

タイプB



右3列はなにも置かないようにして、送られたこだまが右半分の上まで積み上がったらその上で横に消してやるだけで大連鎖発動。左半分で連鎖を組んでいくときには、送られたこだまを崩さないように注意。

美樹原愛



タイプA



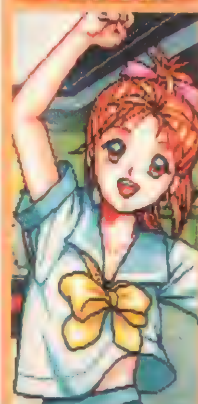
横並びの部分を消せば、横、縦、横と連鎖がつながるはず。しかし実際は簡単にはいかない。まめにこだまを処理することと、縦並びの部分に色を合わせてその上に積んでいくことぐらいしか対処の方法がないのだ。

タイプB



連鎖は、フィールドの左側に作ろう。あまり大きく積まないように注意し、こまめに攻撃だまを送るといいぞ。反撃のためには、左の方の列の中央ぐらいの高さで、縦に消すこと。下から崩すと連鎖しにくくなるぞ。

早乙女優美



タイプA

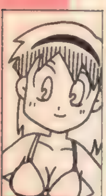


基本的な縦並びの攻撃なので、上から降ってくる攻撃だまと同色のたまを合わせて縦に積んでいけばバッチリ反撃できるぞ。左右から2列目に色をそろえたおおだまをはさむようにすれば、反撃の起点にしやすい。

タイプB



こだまをはさみながら同じ色のたまを縦に並べて、縦型の連鎖を組んでおこう。高い部分と低い部分の差を大きくしておくと、仕掛けを埋められにくいぞ。反撃は地道に穴を掘っていくことが1番。





まんが／東京都　チャカさん

はじめて探偵物語

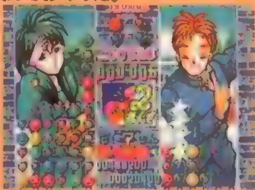
よーし。送ったぞぉ……でも、1冊に何枚も採用されてる人って1回に何枚送ってるのかしら？　え？　ふーん。毎回過去に送られてきたハガキを全て見直してるのね……。だからちょっと古めなハガキも載ってるのかぁ。え？　なになに？　多い人は1週間に20枚近く？！　スッゴーイ。私もガンバろうっと！

（：28Pへ）

早乙女好雄

タイプA 中央2列は横に色がそろっていることに注目すれば、キレイに色をそろえる方法が見つかる。送られる前に、左から2列目に下から赤、青、緑、黄色の順で縦に積んでおくのだ。その状態で攻撃が送られてくれば、横に3個ずつ色がそろうことになるぞ。あとは、仕掛けを埋められる前に反撃しよう。

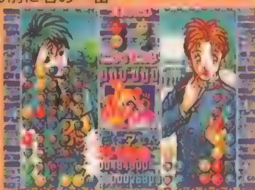




▶不要なたまは、右2列で処理していく。できれば連鎖も組もう

タイプB 右から3列目におおだまを1個、2列目に同色のこだまを2個と置いて、あとは左2列以外には置かないようにする。この状態で攻撃をうけ、右端の列に降らされる前に右の一番下で消すと、攻撃だまが崩れて連鎖に。しかし、タイミングが激ムズ。基本的には、伊集院戦と同様にねばるしかない。





▶こんな形で攻撃を待つ。2列で不要なたまを処理するのもツライ。

伊集院レイ

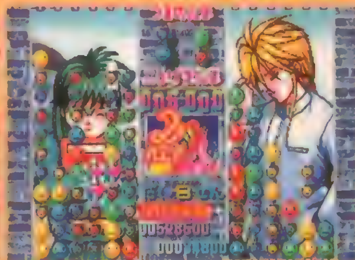
タイプA タイプB



どちらのタイプも、反撃方法はない。自分で連鎖を組み、最低でも4連鎖以上を、向こうから攻撃される前に送ること。あとは、送られてきたたまに対し、なるべく同じ色を縦に並べるように積んでいくことで、連鎖のチャンスを作るのだ。たとえ2連鎖でもいいから、チャンスがあったらどんどん消していくようにしないと、すぐに埋められてしまうぞ。タイプAでは送られた列の間の下の方で消そう。



◀運がよければ、こちらの最初の攻撃で自滅してくれることも……

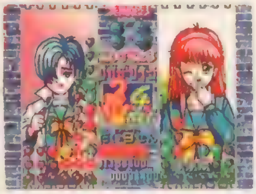


▶タイプA。1列だけのすき間に、必要な色のおおだまだけを落としながら、下の方から崩していく。

最終戦 超連鎖合戦の戦法!

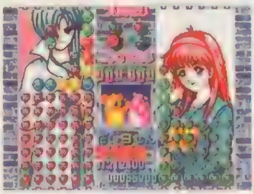
◉序盤

送られてくる攻撃だまをすぐに消せるように、底を3列以上空けておくこと。おおだまを2個並べておいてもいい。残りの列で降ってくるたまを処理しながら、2～3連鎖を送って、相手の反撃を誘発しよう。5連鎖ぐらいの半端な大連鎖を送るのが最も危険。あまり積まないようにまめに消しておくほうがいいぞ。



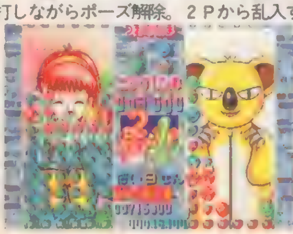
◉終盤

送られたたまがフィールドの半分以上の高さまできたら、いよいよ反撃開始。ときどき半端な攻撃だまが上から降ってくることもあるので、NEXTもよく見て、おおだまが連続でくるチャンスを見逃がさずに手早く消そう。反撃の連鎖を伸ばすためにも、左3列だけで消すようにした方がいいぞ。

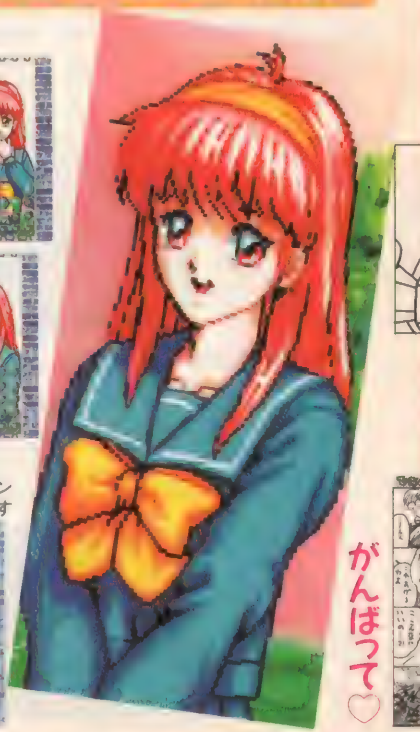


◉それでもダメなら……

いよいよ負けそうとなったら、すかさずポーズをかけて、2P側コントローラのスタートボタンを連打しながらポーズ解除。2Pから乱入すれば、とりあえずバッドエンドは避けられるぞ。あとは対戦で乱入した方が負けて、もう一度、最終戦をやり直そう。ちなみに、ここで乱入した側が勝つと、キャラを変えることはできるが、伊集院まで戻されてしまうのだ。



▶負けてしまうよりはまし。ヤバイと思ったら早めに乱入だ。







まんが／千葉県 小泉英夫さん

ポポロクロイス物語

●発売日／'96年7月12日 ●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

はじめて編とやり込み編に分けて大攻略だ!!



ホノボノとした雰囲気と、絵本を読むようなメルヘンチックなストーリー展開が魅力の「ポポロクロイス物語」。その見た目とは裏腹に、内容は大人でもバッチリ楽しめるように仕上がっているぞ。近頃のＲＰＧの中ではめずらしく「温かい感動！」を与えてくれる注目作なので、まだプレイしていない人は、ぜひぜひチャレンジしてみてほしいな。そんなワケでここからの２ページは、はじめてプレイする人にバッチリ役立っちゃう情報を完全網羅した「はじめて編」をお届けしちゃうのだ。覚えておいて絶対に損はナシ！　という情報をガンガン紹介していくので、これをチェックしてからゲームスタートしよう。さらに後半の２ページでは、一度プレイした人に贈る「やり込み編」をお届けだ。そちらでは、ゲームの本編シナリオから離れたサブイベントの攻略法や、宝箱からのみ入手できる貴重なアイテムのリストなどを一挙に大公開している。ウッソ〜、知らなかった〜！　ってな情報もあるかもしれないので、見逃がさずに読んでいってね。それじゃまずは「はじめて編」からスタート。



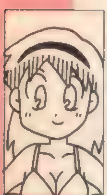
▼「はじめて編」と「やり込み編」の２パートに分けて一挙に大攻略！オトクな情報を満載してお届けだ

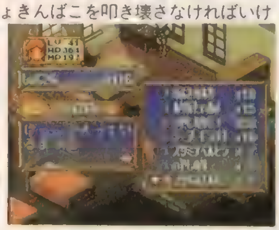
はじめて編

知ってると超オトクというだけじゃなく、快適にゲームが進められるようにもなる５つのお役立ち情報を紹介だ。

チェックポイント1◉ブタちょきんばこを活用しよう

まず最初は、ゲームのスタート直後に屋根裏部屋で入手できる「ブタちょきんばこ」についてだ。このアイテムは戦闘でパーティが全滅したときでも、中に入れてあるお金は減らずにそのまま残るというスグレモノ（手持ちのお金は半分に減ってしまう）。とっても便利なアイテムなので、お金はなるべくこの中に入れておくようにしよう。中のお金を取り出すには、ちょきんばこを叩き壊さなければいけない。でも、心配はご無用！　港町パーセラのみやげもの店で買うことができるので、お金が必要なときは迷わず叩き壊しちゃおう。中に入っているお金の合計金額が知りたいときは、ちょきんばこを振ってみること。入っている金額によって、振ったときに表示されるメッセージが変化するようになっているぞ。そのメッセージをまとめたのが下の表だ。これを見れば、大まかな金額がわかるようになっているので、しっかり活用しよう。ゲーム序盤ではお金はいくらあっても足りないくらいなので、戦闘で全滅したりして減らさないようにね。





▶ちょきんばこの中のお金だけに、正確な金額を知ることはできないぞ。

中のお金（G）	振ったときのメッセージ
0	なにも音がしない
1〜2999	そんなには入っていないようだ
3000〜9999	ほどよく入っているようだ
10000〜99999	けっこう入っているようだ
100000〜999999	かなりたくさん入っているようだ
1000000〜99999999	ぎゅうぎゅうにつまっているぞぉ

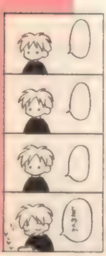
チェックポイント2◉竜の柱には触っておこう

ポポロクロイス城の城下町やゴドリフといった大きな街には、竜をかたどった石柱がある。これは「竜の柱」といって、街と街とを結ぶ転移装置のようなもの。これに触れれば指定した街へと一瞬にして移動することができちゃうぞ。ただしこの機能を使うには、あらかじめその柱を調べておかなくちゃダメ。つまり柱のある場所には、１度歩いて行っておかなければならないのだ。簡単にラクをすることはできない。「竜の柱」を見つけたら後回しにせず、真っ先に調べておくこと。絶対に調べ忘れるな！









▲柱を使えば、一瞬にして指定の場所に移動することができるのだ。触っていないと移動できない。

◀初めて行った場所にある竜の柱には、必ず触っておくこと。

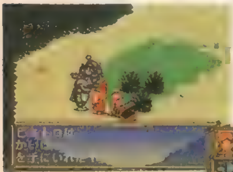
まんが／神奈川県　矢濱さん

はじめて探偵物語

現場に戻ると何かが違っていた。「ぴひょ、ボクは毛ダルマハムスター。遊んで？」殺人現場だったハズのそこは、お花畑に変わっていた。蝶が舞い飛ぶその中に小さなハムスターが跳ねている。「遊んでっていわれてもなぁ……ここにあった死体を知らないか？」「知らなぁ〜い」その時、オレは重要なことを忘れていた。 （：64Pへ）

チェックポイント3◉こ～んなものを入手したら怪しい店へ売りに行こう

戦闘で敵を全滅させると、宝箱を落とすことがある。この宝箱を調べると、いろいろなアイテムを入手することができる。入手したアイテムが○○の剣とか、○○の腕輪というようなものなら比較的わかりやすいハズ。でも、ときどきタコアシやトゲトゲのシッポなど、いったい何に使うの？　というような奇妙なアイテムを入手することもある。これらの奇妙なアイテムを入手したら、必ずポポロクロイス城の城下町にある「怪しい店」に持っていくこと。なぜなら奇妙なアイテムを買い取ってくれるのは『ポポロクロイス物語』の世界では、このお店ただ1軒だけなのだ。奇妙なアイテムは、とっても貴重な品物らしく、どれも高値で売ることができる。お金に困ったら、奇妙なアイテムを落とす敵を狙って倒しまくり、お金を稼いじゃおう。



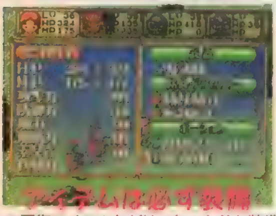


▲特定の敵を倒すと、奇妙なアイテムを落とす。これらは高く売ることができる。
▶ポポロクロイス城の城下町にある買い取り専門店「怪しい店」に持っていくべシ。

名称	売値	備考
ガミガミワッペン	750	売り専用
ブラックルビー	2200	売り専用
ブラックパール	4000	売り専用
あくまにんぎょう	5000	売り専用
かいばしら	500	HPを200ポイント回復
おおきなハサミ	500	HPを200ポイント回復
タコアシ	500	HPを200ポイント回復
きのこのカケラ	500	HPを200ポイント回復
ウッキイバナナ	500	HPを200ポイント回復
ビートルコーン	900	MPを300ポイント回復
ひかるウロコ	1600	MPを300ポイント回復
トゲトゲシッポ	3000	MPを300ポイント回復
トカゲのシッポ	600	MPを400ポイント回復
りっぱなツノ	1400	MPを400ポイント回復
カメのコウラ	800	MPを500ポイント回復
ほのおのタテガミ	2500	MPを500ポイント回復

チェックポイント4◉回復アイテムの効果はしっかり覚えておこう

戦闘中に体力を回復させるには2つの方法がある。1つは回復魔法を使う方法。主な回復魔法はナルシアが覚えているので、残りMPに注意しながら使っていこう。そして、もう1つが回復アイテムを使う方法だ。戦闘で勝ち残るためには、これらの回復アイテムが、かなり大事。誰かの残りの体力が大ピンチのときに、行動の順番が必ずナルシアに回ってくるとは限らないからね。戦闘中にアイテムを使うには、戦闘前に装備しておく必要がある。武器や防具と一緒にアイテムも装備しておこう。下の表では、ゲーム中に登場する11種類の回復アイテムをまとめてあるぞ。表中の「使える度」とは、そのアイテムの便利さを5段階で表したもの。星の数が多いほど使い勝手のよいアイテムなので、これを参考に装備する回復アイテムを選んでね。



▲回復アイテムなどは、しっかりと装備しておかないと戦闘で使うことができない。忘れずに装備しておこう。

アイテム名	効果	使える度
いやしのは	味方1人のHPを50ポイント回復する	★
いやしのえだ	味方1人のHPを200ポイント回復する	★★★
いやしのかじつ	味方1人のHPを1000ポイント回復する	★★
げんきのあめ	味方全員のHPを100ポイント回復する	★★★★
めぐみのあめ	味方全員のHPを250ポイント回復する	★★★★★
すくいのあめ	味方全員のHPを500ポイント回復する	★★
ばんのうやく	味方1人の状態異常(毒やマヒなど)を回復する	★★★★
りゅうのなみだ	味方1人の戦闘不能状態を回復する	★★★★★
りゅうのたましい	味方1人の戦闘不能状態+HP完全回復	★
ありがたいみず	味方1人のMPを50ポイント回復する	★★
せいなるみず	味方1人のMPを300ポイント回復する	★★



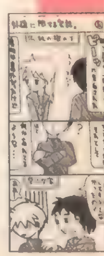
チェックポイント5◉攻撃支援魔法の効果もしっかり覚えておくベシ

敵にダメージを与える攻撃魔法や、受けたダメージを治療する回復魔法も大切だけど、もっと重要な魔法がある。それは味方の能力をアップさせる補助魔法だ。ちょっと地味な印象を受けるかもしれないけど、この補助魔法は対ボス戦ではとっても役立ってくれるぞ。なにせ敵には効きにくい魔法でも 味方に使えば効果は100%保証つきだからね。補助魔法は、魔法レベルが上がることで、アップする能力の数が増える。つまり、レベルが高いほど、たくさんの能力を同時にアップさせることができるようになるのだ。下の表で、ゲーム中に登場する補助魔法を一挙に紹介してあるので、しっかりチェックして補助魔法を覚えさせていこう。



◀特に対ボス戦では、これらの魔法は必要不可欠なのだ。

名称	魔法レベル	消費MP	キャラ	効果
ヒートブレイズ	1～5	8	ピエトロ	MAXレベル時、味方全員の攻、防、魔防、早を50%上げる
ウインドブレイズ	1～5	8	ナルシア	MAXレベル時、味方全員の防、魔防、早、攻を50%上げる
スピードウインド	1	10	ナルシア	味方全員の素早さを50%上げる
セイレーン	1～4	5	カイ	MAXレベル時、敵1体の攻、早、防、魔防を少し下げる



まんが／大阪府　雨宮五月さん

はじめて探偵物語

こうして私のDPSどライフは始まったのでした。これからもハガキを描き、書き、心熱く、ゲームについて語ろうと思うわけですが、こんな私でも付き合ってもらえませんか？　先輩！　伝説の木の下で待ってます。告白したいんです。……このお話は東京都のリッキコさんのお便りを中心に構成されています。

やりこみ編

本編シナリオから離れたサブイベントを見る方法をメインに注目の極秘情報を徹底紹介！　キミはすべて体験しているかな？

チェックポイント1◉3つのサブイベントを体験した？

代表的なサブイベントは、ここに紹介した3つだ。これらはゲーム本編とは直接関係はないけど、クリアしておけば戦いがグ〜ンと有利になるものばかりだぞ。ゲームはクリアしたけど、全部は見てなかったぜ〜！　という人は、もう一度チャレンジしてみてほしい。新しい発見があるかも？

流され村で「さびたつるぎ」を入手したか？

流され村の最北端の浜辺には「さびたつるぎ」が突き刺さっている。これを入手し、ゴドリフ鉱山の鍛冶屋に持っていくと「せいきしのけん」になるのだ。このイベントくらいはクリアしているかな。



▲流され村の最北端の浜辺で「さびたつるぎ」を入手。



◀つるぎをゴドリフ鉱山の鍛冶屋に持っていくと「せいきしのけん」に変化！

猿の王国には行ったか？

バーセラの港町とゴドリフ鉱山を結ぶトロッコを知っているよね。このトロッコに乗り、何度も往復しているとランダムで脱線イベントが発生するようになっている。トロッコが脱線したら、その場から西へ歩いていくと、そこには猿ばかりの楽園「猿の王国」があるのだ。ここではボスの猿と戦闘になり、これに勝てば「竜の玉」が入手できる。また脱線現場の周辺には宝箱もたくさん置いてある。えっ、すべて体験済み!?　そんなキミはどんどん次へと進んでいけばいいのだ。



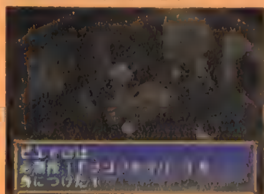
◀トロッコが脱線そこから西に歩いていくと…。



▶猿ばかりの国、「猿の王国」に行くことができるのだ。

竜の玉のイベントはクリアしたか？

「竜の玉」は合計3つ入手できる。まず最初はモンスター村だ。ここで開催されている武闘大会で優勝すると入手できるぞ。2つ目は猿の王国。左でも紹介したようにボスの猿を倒せば入手可能。3つ目はオークキングを倒したあとのゴドリフ鉱山だが、ここでは入手できるのは「すすけたいし」。この石は駆け足の泉に持って行って、妖精に「竜の玉」に変えてもらおう。3つ入手したら、これをポポロクロイス城の南西に位置するミサキ家に持っていく。すると必殺技「ドラゴンセイバー」を会得できるのだ。苦労して入手するだけにこの必殺技は超強力だぞ！



▲3つの竜の玉を持ち、ポポロクロイス城の南西に位置するミサキ家に行くと「ドラゴンセイバー」が会得できる。

1　モンスター村



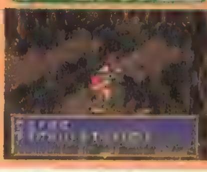
◀開催されている武闘大会で優勝すると「竜の玉」が入手できる

2　猿の王国



◀ボスのサルを倒したのち、奥の祭壇から「竜の玉」を入手

3　ゴドリフ鉱山



◀最下部で入手した「すすけたいし」は、駆け足の泉に持っていくこと

チェックポイント2◉ガミガミ魔王の武器はパワーアップしたか？

ガミガミ魔王の必殺技は「スクラップ」や「ネジ」といった特殊なアイテムにより、使用回数を増やしたり、また新しい必殺技が使えるようになったりもするぞ。しかし武器をパワーアップするためには条件がある。それは、魔王城格納庫にいるエンジニアロボットに出会っていること！　このロボットに出会ったのち、ポポロクロイス城の城下町、怪しい店の地下に行けば、持っている特殊アイテムと引き替えに武器をパワーアップしてくれるのだ。特殊なアイテムは、すべて宝箱からしか入手できないので、下に紹介した入手場所を見て確実にゲットしていくこと。完璧に集めていれば、合計6種類の必殺技が使えるようになっているハズだぞ。キミのデータのガミガミ魔王はいくつ必殺技が使える？　このゲームでは、武器のパワーアップは必須項目なのだ。



◀奇妙なアイテムを買い取ってくれる「怪しい店」の地下でパワーアップ可能！

名　称	入手場所	備　考
スクラップ	ブリオニアの宝箱	ガミガミミサイルの弾数を10発増やす
ゼンマイ	魔王城格納庫の宝箱	ガミガミキャノンの弾数を1発増やす
メカユニット	魔王城格納庫の宝箱	必殺技のネズミはなびが使用可能になる
はぐるま	永遠の番人の館の宝箱	必殺技のまおうのはげましが使用可能になる
バネ	滅びの町の宝箱	必殺技のまおうのしもべが使用可能になる
ネジ	氷の神殿の宝箱	必殺技のガミガミガスが使用可能になる





まんが／京都府　前田京郎さん

はじめて探偵綺話

そして、さらに「力を使った犯罪」は怨恨のはずみで生じることが多い。今回のように全く無秩序な殺人に力が使用された例は数えるほどでしかない（まあ、わかっているモノだけなのだが。力はうまく使えば犯罪として認識されないモノだし）。しかも無秩序であればもっと無差別。やり口は爆弾テロに近いといっていい。　（：74Pへ）

チェックポイント3◉みやげものは全部集めたか？

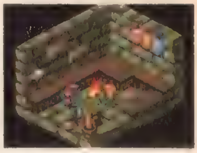
みやげもの店で買った品物は、すべてポポロクロイス城内の「ブタちょきんばこ」が置いてあった屋根裏部屋に飾られていくのは知ってるよね。これはやはり、ゲームの開発者からの挑戦状と考えるべきかも！　この屋根裏部屋に、すべてのみやげものを揃えてこそ『ポポロクロイス物語』をクリアしたといえるんじゃないかな〜…ってな感じにね。「ブタちょきんばこ」を含め（最初に取ってしまうと、そのスペースがポッカリと空いてしまうので、取らないこと！）キミはすべて揃っているかな？

名称	価格	入手場所
ブタちょきんばこ	65	ポポロ城、パーセラ
ペナント	480	ガミガミシティ
ちょうちん	1480	ガミガミシティ
ガミガミくん	4980	ガミガミシティ
ダルマさん	1000	カナリシア
クマのおきもの	2000	カナリシア
まねきねこ	3000	カナリシア
ヨットのもけい	5000	パーセラ

名称	価格	入手場所
ごうかプラモ	10000	パーセラ
ベビーやしのき	0	流され島
ハタハタゴザ	0	ハタハタ村
ちいさなクジラ	500	永遠の番人の館
ネコさん	1000	永遠の番人の館
リトルガール	1500	永遠の番人の館
ミニゆきだるま	0	白い村



▲みやげもの店を訪れたら、全部買うこと！



▲この屋根裏部屋をみやげものでいっぱいにするのだ。

チェックポイント4◉宝箱から入手できる武器・防具はすべて入手したか？

宝箱から入手できるアイテムは、そこで発生しているイベントをクリアしてしまうと、２度と取れなくなるものばかり。そのため、それぞれの場所で確実に入手していくことが、すべてを完璧に集める秘訣なのだ。それらのアイテムは武器と防具だけでも合計33種類！　これから紹介する表では、そのすべてを完全網羅してあるので、自分のセーブデータと照らし合わせながら持ち物を確認してみよう。

表中の略称は……ピ＝ピエトロ、ナ＝ナルシア、白＝白騎士、ガ＝ガミガミ魔王、カ＝カイ、攻＝攻撃力、防＝防御力、魔防＝魔法防御力、早＝素早さ、金属＝金属製に有効。



◀フィールド上に置かれている場合も…。隅々まで歩き回れ！

武器

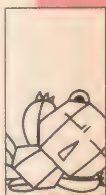
表中の追加ダメージとは、攻撃時に通常のダメージに追加されるもの。１回の攻撃でダメージが２回表示されるのだ。

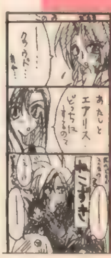
	名称	攻撃力	追加効果	装備キャラ	入手場所	備考
剣	りゅうのけん	25	神聖	ピ・白	ポポロクロイス城	ピエトロとともに成長する
剣	さびたつるぎ	5	―	ピ・白	流され村	ゴドリフで「せいきしのけん」に!
剣	ガッツソード	70	―	ピ・白	新ガミガミ魔王城付近	気力が減らない
剣	ポイズンソード	155	毒	ピ・白	魔王の星	―
剣	ジェネラルソード	165	―	ピ・白	ハタハタ村	―
剣	りゅうびのけん	230	炎	白	北の大地	追加ダメージ100
杖	まりょくのつえ	25	―	ナ	大湿原	魔+10
杖	ウインドロッド	45	風	ナ	ゴドリフ鉱山	追加ダメージ40
杖	たいようのつえ	140	神聖	ナ	氷の神殿	追加ダメージ100
グラブ	アームギア	85	―	ガ	ブリオニア	―
グラブ	アイスギア	155	氷	ガ	ダーナ神殿	追加ダメージ40
グラブ	スタングラブ	205	マヒ	ガ	氷の大地	―
グラブ	まおうのてぶくろ	220	混乱	ガ	氷の神殿	―

防具

表中の耐性とは、炎など属性攻撃に対する防御効果、耐状態異常とは、毒などを誘発する攻撃に対しての防御効果を表している。

	名称	防御力	防御効果	耐性	入手場所	装備キャラ・備考
腕輪	ガッツのうでわ	15	―	―	ガミガミ魔王城	ピ・ナ・白・ガ・カ 気力が減らない
バッチ	プリンスバッチ	40	魔防	―	ゴドリフトンネル	ピ
バッチ	ゆうきのバッチ	70	攻＋７ 魔防＋10	―	カナリシア付近	ピ
バッチ	せいぎのバッチ	85	攻＋15 魔防＋10	―	ブリオニア	ピ
バッチ	かあさんのバッチ	100	攻＋30 魔防＋10	金属５%	滅びの街	ピ 耐状態異常10%
バッチ	ドラゴンのバッチ	150	攻＋50 魔防＋20	金属10%	氷の神殿	ピ 耐状態異常20%
指輪	みどりのゆびわ	35	魔＋５ 魔防＋30	―	迷いの森	ナ 耐状態異常10%
指輪	もりのゆびわ	80	魔＋５ 魔防＋50	―	パーセラ付近	ナ 耐状態異常10%
指輪	かぜのゆびわ	90	魔＋10 魔防＋65	風10%	魔王城地下ダンジョン	ナ 耐状態異常５%
指輪	だいちのゆびわ	140	魔＋10 魔防＋80	―	氷の神殿	ナ 耐状態異常20%
指輪	げんきのゆびわ	60	魔防＋20	―	ブリオニア図書館	カ
指輪	ゆうきのゆびわ	90	魔防＋40	―	魔王城地下ダンジョン	カ
スター	ナイトスター	60	魔防＋20 早＋10	―	流され村	白
スター	キャプテンスター	100	魔防＋35 早＋10	―	剣の山	白
スター	キングスター	125	攻＋18 魔防＋50 早＋20	―	氷の神殿	白
はちまき	ねっけつはちまき	90	―	―	魔王城地下ダンジョン	ガ 気力が減らない
はちまき	メタルはちまき	110	魔防＋50 早＋10	―	滅びの街	ガ
はちまき	ハイパーはちまき	138	―	金属25%	北の大地	ガ 耐状態異常100%
おまもり	りゅうのおふだ	5	魔防＋15	―	トロッコトンネル	ピ・ナ・白・ガ・カ 耐状態異常50%
おまもり	りゅうのまもり	40	魔防＋30	―	パーセラ	ピ・ナ・白・ガ・カ 耐状態異常100%





まんが／広島県　白井俊さん

はじめて探偵物語

「で、どう？」「酷いモンですが……見事でもありますねぇ、ここまでキレイに人の身体を縦に裂くのは至難の業ですから」「凶器は？」「多分手術用のメスでしょうね。もしかしたら市販のナイフを自分で研いで、改造したモノかもしれません……まあ、職業が医者でない限り、ナイフや刃物の相当なマニアでしょうね」 （：55Pへ）

NOëL

●発売日／'96年7月26日●価格／¥6,800
●メーカー／パイオニアLDC
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／M
●MC／1ブロック

適切な会話選びを身につけて、もっとあの子に近づこう

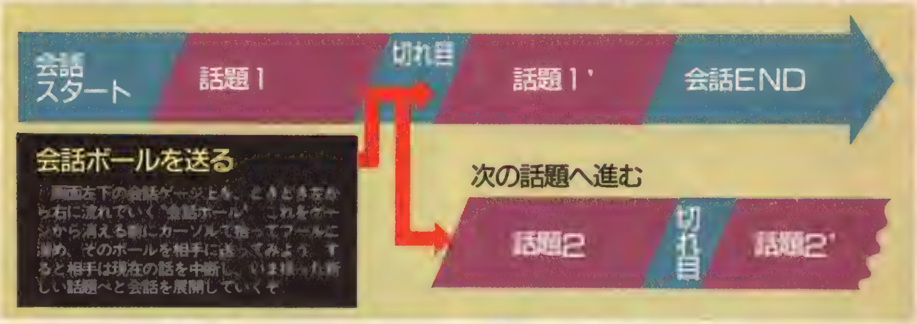
夏に海で偶然知り合った代歩・由香・恵壬の3人の女子高生。彼女たちと、ビジュアルホン（以下VP）というテレビ電話を通じての会話を楽しめるのが、この「NOëL」。こう書くと、いまハヤリの恋愛SLGと思われがちだが、その随所には既存のゲームにはない、まったく新しいコンセプトと試みが数多く組み込まれている。まず挙げられるのがそのインタラクティブ性。女の子たちとの会話はすべてリアルタイム（プレイヤーが行うべき返答すら）で進行していき、その対応次第でさまざまな話題へと分岐、その内容も状況に伴ない刻一刻と変化していく。また、一切字幕ナシのフル音声、表情豊かな女の子たちのフルアニメーションによる表現は、画面の向こうの彼女たちの存在を確かに感じさせてくれるハズだ。そんな魅力あふれる女の子との会話をスムーズに行おうとすると的確な話題をタイミングよく送る必要があり、慣れないうちは結構ムズかしい。ここでは、「基本的な会話法」、「話題の選び方」、「女の子別の傾向と対策」に分けて攻略していこうと思う。これから始めようという人も、既にハマってる人も、この記事を読んで女の子との距離を一気に縮めてしまおう！



▲女の子たちは動きを止めることなく、生命を持っているかのように実にさまざまな表情を見せてくれる。

1◉まずは基本となるコミュニュケーション方法を会得

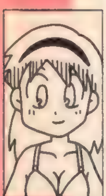
「NOëL」を立ち上げると、キミのPSは日本各地に繋がっている大きな通信ネットワークの端末の1台になる。代歩たち女の子や彼女らの住む東京臨海区に関する情報を検索したり、「NOëL」のメインとなるVPでの会話もこのネットを通じて行い、キミは月毎に決められたアカウント（電話料金みたいなモノ）の時間だけ彼女たちに電話をかけることができるのだ。実際の会話画面では相手とリアルタイムで話している感じを出すためのシステム、〝会話ボール〟が採用されている。このシステムを理解することが、女の子たちと楽しい会話をする秘訣なのである。





▲女の子が特定のポーズで決まったセリフを言ったときが、会話の切れ目だったりする場合が多い。タイミングを覚えて適切な〝会話ボール〟を送ってやろう。

ボールを送らないと、女の子は一方的に話を続けてさっさと会話を終わらせてしまうこともある。そこでタイミング良く聞きたい話題のボールを送るワケだが、一体いつ送るのがよいのだろうか？　彼女たちの話の流れの中には上の表のように切れ目がある。キミがボールを送ることで分岐した話題を話し終わると、相手は1番最初の話題の次の切れ目の所から話を再開するのだ。つまり、切れ目により近い部分にボールを送るのがベターと言えるのだが、残念ながらプレイヤーにはハッキリとは判らない。ただ、「あのね……」、「それでね」などの独り言の連発は明らかに〝会話ボール〟待ちだし、ボールを送ったときすぐに新しいボールが現れるのは、話題が分岐した証拠。ボールを送るタイミングを計る1つの目安にしよう。それから、ボールをプールにストックするのは重要だが、その数にも制限がある。満杯になると、本来なら出現する所でも新しいボールは出てこない。古くなり過ぎた話題は女の子も忘れてしまうので、早めに削除するクセをつけるといいだろう。





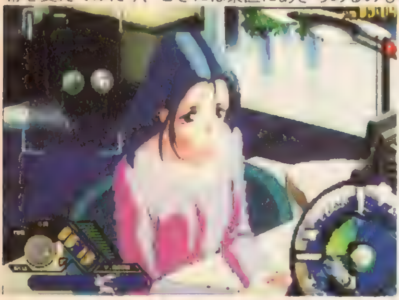
まんが／宮崎県　宮本順さん

はじめて探偵物語
ビュッビュッっと大気を切り裂くダイナマイツパンチがいとおしくなるころ、買い物に出かけた私が修行場に帰ってきて見たモノは……ぴくりとも動かない師匠の姿だった。（①「師匠！　だ、誰がこんなことをぉ」：22Pへ）（②「師匠ダメですよ、こんな手の込んだイタズラしちゃ。バレバレです」：82Pへ）

2◉VPをかける時間帯に気をつけよう!

ＶＰのかけ方がわかってくると、いつでも女の子たちと話したくてウズウズしてくることだろう。そのときに頭に入れておいて欲しいのがＶＰをかける時間帯。キミがどんな職についているかはわからないが、女の子たちはみんな学校に通っている。個人差はあったとしても、大体は朝から学校に行って夜遅くならない内に帰ってくるのが普通。だから昼間や夜中に電話をかけても、留守番電話になっているのは当たり前だ。よって、夕食後にひと息ついて、「なんか人恋しいなぁ……」って時間にかけるのがベストと言える。一番マズイのは、彼女たちが寝る寸前、寝た直後にＶＰをかけること。留守電には時間で自動に切り替わるのか、その辺の微妙な時間にかけると、彼女たちはＶＰに出てしまうこともある。そこでラッキーとか思わないように。そんな時間にかけられたら機嫌が悪いのは当然で、相手の心象を悪くしてしまうぞ。それから、彼女たちにもスケジュールがあることを忘れないように。自宅にいない場合は、時間帯を変えてみたり、ときには素直にあきらめるのも手段の１つだ。


▲あからさまに機嫌の悪い代歩を見たかったら、深夜にかけてみることだ。怒ってＶＰを切ってしまう。


▲女の子の憂いているときこそ、適切な話題選びが重要だろう。ただ、そっとしておくのも選択の１つではある。

3◉会話の流れをつかむことが大切

女の子たちと交わされる会話の種類は、自分の趣味や友だちのことから愚痴まで実にさまざま。彼女が何か新しい話題を振るたびに、〝会話ボール〟はどんどん溜まっていくことだろう。だが、ちょっと待って欲しい。中には彼女たちが触れられたくない話題も、キーワードとして現れる（キミも思わず口を滑らした経験はあるだろう）場合もあるのだ。そこに無理にツッコミを入れると、女の子たちは大抵機嫌を悪く（ＶＰを切られてしまうことも！）してしまう。彼女たちの会話の流れから、「彼女は何を話したいのか」、「どんな言葉をかけてほしい」のかを見極めてボールを送りたい。ときには意外なボールを選ぶことが、新たな話題へ繋がるカギとなっている場合もある。が、残念ながらその辺に攻略的な要素はない。なぜなら、すべては彼女たちの気分次第だからである。つまり、「ＮＯëＬ」における女の子との会話には正解も不正解もなく、キミが選んだ言葉がすべて〝ホントのこと〟になるワケだ。少しでも多く女の子たちと言葉を交わし、その心に触れられるよう努力しよう。

スムーズなコミュニケーションをするために便利なコマンド

R2

ＶＰで女の子と会話をしているとき、ネタを振ろうと思ったらカーソルが間に合わずにタイミングを外した！　なんて経験はないだろうか。そんなとき、Ｒ２ボタンを押すことで、一瞬でカーソルをプールの上へと移動させることができるのだ。

L2

会話ボールが多く出現するときなどは、プールとゲージ間の往復が大変。気を抜くとすぐにボールは消滅してしまうのだ。そこでＬ２ボタンを使えば、ゲージの上へとカーソルを瞬時に移動できる。上記のＲ２ボタンとの併用で素早い対応が可能だ！

✖

ほかのゲームではキャンセルボタン程度にしかならない⊗ボタンも、「ＮＯëＬ」では大活躍。プールウインドウの枠で⊗ボタンを押しながら✚キーを動かして（ドラッグ）、大きさを変えずに移動させたり、会話ボールもドラッグすることでプール内なら自由に位置を動かせる。また、任意のボールにカーソルを合わせて⊗ボタンで、ほかのボールがその周囲に集まってきて整頓ができるのだ。

◎

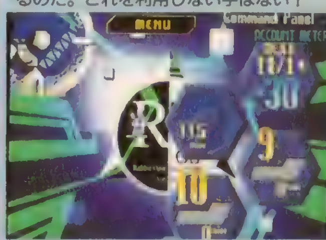
決定・実行ボタンとして１番使用頻度の高いであろう◎ボタン。実は◎ボタンにも重要な秘密が隠されていた！　タイムコントロールで時間を決定するとき、１クリックで１日や１分しか増減しない値を、◎ボタン押し続けにより普段より速いスピードで進ませることができる。

L1＋R1

これはいわゆる裏技的なモノ。ソフト立ち上げ時にＬ１＋Ｒ１を押し続けるとオープニングムービーを飛ばすことができる。つまりは最初のＣＤの入れ替えをする必要がなくなるってこと。急いでソフトを立ち上げたいときや、ＣＤを入れ替えにくい所にＰＳを置いてある場合は、とても便利だ。

アカウントが毎月100分もらえる!?

最初の会話のコラムの所で少し触れた、会話の制限時間＝アカウント。キミには開始時に15分のアカウントが与えられ、月が変わる毎に45分ずつ加算されていく。しかし、１日３分話をしただけでも単純計算で１月で90分。うまく会話を繋げれば20分以上の会話も可能だというから、これだけでは、到底足りるはずがない。ところが、もらえるアカウントを倍以上にすることが、ある方法を使えば可能なのだ。その方法とは「月末にシャットダウン」すること。未来の通信管理局のミスなのか、サービスなのか、これだけで加算されるアカウントが 100分（！）になるのだ。これを利用しない手はない！



▲これが証拠写真。残りアカウントを見て欲しい。これでＶＰで女の子にかけまくれる。





まんが／群馬県　我月ひろんさん

はじめて探偵物語

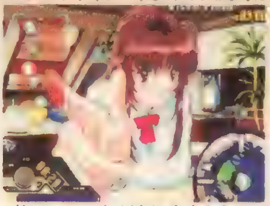
「最近の綾乃さんの行動でなにか気づいたことはなかった？」「……そういえば、本人は何も言いませんでしたけど彼氏ができたらしいってウワサが……　服のセンスやお化粧が明らかに変わったんですよね」「彼氏か。近くにいる人間なのかな？」「わからないですけど……そうかもしれません。彼女……」

（：41Pへ）

代歩、由香、恵壬、キャラクター別VPデートマニュアル

さてお待ちかね！　「NOëL」最大の魅力である3人の女の子たち、それぞれの性格や会話の傾向を個別チェック。どの子もカワイイけど、アカウント量を考えると1人に絞った方がイイだろう（というより3人同時はムリ）。3兎を狙う者は報われないのだ。





清水代歩の場合

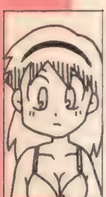
1番最初にキミにVPをかけてきてくれるのが、この清水代歩（CV：桜井智）だ。彼女はあまり人見知りしない性格でおしゃべり好きらしく、キミに対しても最初の内から色々なことを話しかけてくれる。その内容は、学校や友だちのことといった身の回りのことから、自分の興味あるファッションや食べ物についてなど女子高生らしいミーハーな話題が中心。体育祭や文化祭といった学校行事の日程なんかも、たいていは代歩から教えてもらうことが多い。見かけよりも子供っぽい（ソコがカワイイんだけど）彼女は、〝会話ボール〟を送ったときの反応も実に素直。裏表なくキチンと返してくれるから、代歩はとても会話がしやすい相手ではないだろうか。ただ、おしゃべりな性格を反映してか、現れる〝会話ボール〟の数がほかの2人に比べても多い。すべてのボールの話題を聞こうと思ったら、それこそVP1回で10分以上の時間を費やしてしまうこと（それはそれで楽しいのだが）もある。もしキミが彼女を狙うなら、1回の会話を長くするよりも、代歩が興味のありそうな話題のボールだけ（学校や遊び、etc）を選び、できるだけ短い時間で会話を終わらせてVPをかける回数を増やした方が効果的。代歩は月・水・金に自宅にいることが多いので、こまめにアクセスすれば彼女の好感度も上がるだろう。

突然だが、ここでおトク情報を1つ。代歩の誕生日は10月9日。最初の会話をうまく進められた人は聞いていることと思うが、なんと代歩の誕生日を祝うことができるイベントがあったのだ。条件は2つ、事前に代歩から誕生日について聞いていることと、9日に代歩の家に「2回」VPをかけること。すると、キミが代歩にプレゼントを贈ったことになり、お礼の言葉を聞くことができてしまうのだ。キミに対する好感度も大幅にアップするし、もう1度最初からやり直してでも、ぜひ体験して欲しいイベントの1つである。街を歩いていれば出会えそうな、いまどきの女の子、代歩。そんな彼女の移り気な心をつかむには、キミの存在をしつこいくらいに彼女の中に刻み込むことが必要になる。



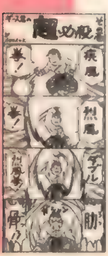
岡野由香の場合





3人娘の中でも、独特の雰囲気を放つ、メガネっ娘の岡野由香（CV：飯塚雅弓）。彼女とは代歩から紹介されることで、初めてVPをかけることができるようになる。最初はぶっきらぼうで、無愛想なリアクションしか返さない由香に、キミは嫌われているのか？　と思ってしまうかもしれない。実は彼女は極度のメカマニアで、後に送られてくるビジュアルメールを撮影する装置、〝思い出くん〟を作り上げたりもするほどなのだ。要するに彼女は、メカ方面にしか興味がないようで、キミが最初に話せる話題にはそういったモノがなかっただけのことらしい。逆に、こと話がコンピュータ関連になると、由香はまるで人が変わったように、専門用語バリバリの多弁な人間になる。キミがそれに興味を示したりすればなおさらだ。とはいえ、基本的には会話や人づき合いはあまり好きではないらしく、バイト（ゲーセンの店員らしい）で疲れていたり、たまたま機嫌が悪かったりした場合はなるべく会話を終わらせようとする傾向にある。だから、彼女との会話をうまく進めていこうとする場合、ボールを送る順番にも気をつけなくてはいけない。まず本当に聞きたいことより先に、彼女が興味を示すコンピュータ関連のネタを振っておいてから本題に移るというのは常套手段。代歩と違って、長い時間をかけて話題を引き出さないと、キミの知りたい由香自身のことを聞くのは難しいのだ。とくに由香は話題が気に入らないと、イキナリVPを切るなんてことも結構やらかしてくれるので、あまり功をあせらないように。

恋愛関係には全然興味を示さない由香だけど、なぜか代歩に関する噂話は好きらしい。「代歩とはよく電話しているみたいだね」と彼女は尋ねてくることもある（由香なりのヤキモチなのか？）し、こんな彼女を気に入ってしまった人は大変だろう。VPが繋がる回数（由香は火・木・土にいることが多い）は代歩に比べると少ないし、話題の選択も難しい。でも、すでに由香にシンパシーを感じてしまったキミには、そんな苦労はへでもないハズ。



まんが／埼玉県　ANNA♥Kさん

はじめて探偵物語

「犯人は力の所持者です。でなければここが判りませんでしたから」「時計を追ってきたんじゃないのか？」「そのつもりだったんですが……いくらガイシャが大切にしていたからって、こんなにカンタンにここが判るのはおかしいですから」力はうまく使えば完全犯罪も不可能ではない。事件はまだまだ謎に包まれていた。（：97Pへ）





佐野倉恵壬の場合

代歩や由香たちとの会話がある程度進まないと、ＶＰがかけられない最後の女の子、佐野倉恵壬（ＣＶ：岩男潤子）。データベースでも検索できるように、彼女は全国レベルのスプリンター（短距離走者）なのであるが、彼女が自宅で見せる落ち着いた雰囲気は、とてもスポーツ少女には見えないだろう。文化祭などでは見事なピアノと歌を披露したりと、まさしく文武両道な彼女。キミとの会話でも言葉も少なく、物腰も年のワリには落ち着いていることから、一見物静かでクールな印象を受ける。だが、彼女は決してそういう自分を装っているつもりではない。彼女は人見知りをするタイプらしく、特に女子校というせいもあり（代歩みたいな子もいるけどね）男性とＶＰで話すことに慣れていないだけのことらしい。恵壬は３人の中でも、スムーズに会話を進めることが一番困難な女の子で、前述のようにポツリポツリと話をされると、どこで〝会話ボール〟を送ってイイかもわかりづらく、気がつくと会話が終了してしまっている、なんてこともよくある。彼女との会話ではこっちがアドバンテージをとり、出てくるボールの話題をすべて聞くくらいのつもりで、ボールを送るタイミングには細心の注意を払うようにしよう。最初は会話も途切れがちだが、彼女がキミに心を許すようになってくると彼女の部活動である陸上のことや、代歩や由香でさえ知らないプライベートなことまで話してくれるようになる。それから恵壬との会話の特徴に「会話終了間際に複数の〝会話ボール〟が現れる」というものがあるが、この時点で慌ててボールを恵壬に送っても、彼女は何の反応も示さないので注意！　これはすでに〝会話終了処理〟が始まって（とか書くとゲームみたいでイヤですが）しまっており、ボールを受けつけない状態になっているからだ。こういうときは、ボールをプールに保存しておき、彼女が忘れない近いうちにまたネタを振ってあげればイイ。ただでさえ少ない彼女との会話時間（恵壬は土・日にいることが多い）に、貴重なボールを無駄に使わないように注意しよう。恵壬の心に近づくには、彼女のすべてを理解できる優しさと、何よりも一途な想いが必要になるのだ。

ビジュアルメールをゲットしよう！

「NOëL」の楽しみの１つに、女の子から送られてくるVM（ビジュアルメール）というモノがある。VMは数種類（ちなみにオープニングアニメもVM）送られてくるのだが、無条件というワケではない。事前に彼女たちとVMをもらう約束をしておく必要がある。今回はその中から、２種類のVMをもらうための条件を紹介。

●体育祭〔Athletic〕・代歩と10月16日にアクセス。もしくは、由香に10月15日にアクセスしよう。

●遊園地〔Amusement〕・代歩に10月25日、または由香と恵壬に10月24日にそれぞれアクセスすればOK。

遊園地



◀遊園地にやってきた3人。見かけによらず恵壬は怪力の持ち主らしい（にしてもスゴすぎるが）。

体育祭



◀クラス対抗リレーのアンカーとして対決する、代歩と恵壬。勝敗の行方はキミの目で確かめよう。

修学旅行



◀修学旅行先のギリシャの喫茶店でお茶する3人娘。おそろいのベレーがとてもカワイイ。

文化祭



◀文化祭といえば、やっぱり出店巡り。飽くことなく食べる代歩たちの食欲はたいそうなもの。

日本選手権



◀恵壬、本領発揮！　の日本選手権。部屋の中での大人しい彼女と違い、とても生き生きしている。





まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

「時間が経つにつれて、全員やっぱり何も見なかったと言いはじめてねぇ。気のせいだったと言われちゃぁしょうがないわな。でもそう言い始めたのがみんな同じ様な時期だったんで、なんか妙な感じがしたのを覚えてるな」当然、目撃者が誰かに脅されているのではという調査もされたらしいが、何もつかめなかったらしい。（：27Pへ）

卒業クロスワールド

- 発売日／'96年6月28日
- 価格／¥6,800
- メーカー／イースリースタッフ
- ジャンル／AVG
- 対応周辺機器／なし
- MC／1ブロック

イベントを発生させるために必要なものは…？

育成ＳＬＧの先駆けとして、いまだ人気の高い「卒業」シリーズ。この「卒業」シリーズに登場する女の子（＋オリジナルキャラの2人）との恋愛が楽しめてしまうＡＶＧが、この『卒業クロスワールド』だ。このゲームの攻略のポイントとなるのは、好感度という隠しパラメータ。まずは、この好感度に関する説明から入って、さらにこれを上げる方法、そしておまちかねのイベントシーンに突入するための条件をここで一気に紹介するぞ。あの子のハートをゲットするため、街を走り回るのだ！



◀移動できる場所は多い。ちゃんと作戦を練ろう。

好感度を上げる!

イベントが発生するための条件として、日時と場所の設定がまずある。基本的にはこの日時通りに、その場所へ行くことでイベントは発生するようになっている。が、その裏には隠しパラメータである好感度が大きく関わっているのだ。好感度が足りないと、やはりイベントは発生してくれない。まずは、これを上げることが必要だ。そのためには、とにかく女の子に会って話をすること。これで好感度が上がっていくのだ。



◀好感度を上げるには、とにもかくにも話すこと。

イベント発生場所へ行く!

好感度が一定値に達していると、定められた日時に、イベント発生場所へ行くことで1枚絵の出るイベントが発生する。もしイベントが発生しないときは、その理由の大半は好感度の不足だ。再び街中を女の子を探して歩き、とにかく見つけて話をしよう。基本的にイベント発生期限は長めに設定されているので、あせらなくても大丈夫だぞ。女の子との会話内容に変化がなくなってきたら、イベントGOのサインだ。



◀条件があっていれば、イベントが起こるのだ!

◉好感度を効率よく上げるためには…

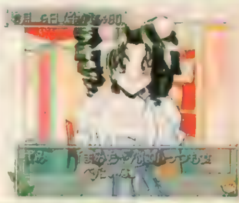
好感度を上げるためには、街中を歩き回って女の子を探し、会話するほかに手段はない。が、ただやみくもに歩き回って出会う端から会話していたのでは、目当ての女の子に近づけないばかりか、大きな労力のムダだ。ここは少しでも効率よく好感度を上げるために、うまく女の子を探しだすことを心がけたいものだ。ここでは、それに関するアドバイスをお贈りしよう。なお、基本的にはターゲットを絞り、1人の女の子を重点的に攻めた方が効率がいいのはいうまでもない。ゲーム期間の1カ月は、長いようでけっこう短いぞ。



◀最初に出会った女の子はヒロインとなり、最初から好感度が高いぞ。

1　女の子の性格を読み、行き先を予測する

基本的に女の子たちは自分の好きな場所によく足を運ぶ傾向がある。これは重要で、その場所に行けばその子に会いやすいということになる。また、時間によっても会話内容は変わったりするので、「ここが好きなのかな？」と思ったらマメに通おう。『卒業』シリーズをプレイした人ならだいたいわかるよね。



◀例えば志村なら食べ物に関係したところとか。右ページも参照してね。

2　同じ場所に何度も行ってみる

上でいっていることと重複するが、女の子は好きなところによく足を運ぶ。ところが、彼女たちは彼女たちなりのスケジュールで行動しているため、プレイヤーとすれ違ってしまうことが多いのだ。これはどうにもしようがないので、あきらめて時間を変えて、何度も訪れてみるのが得策といえる。



◀たとえ昼来て会えなくても、夜来れば会える、なんてこともアリ。

◉イベントに関するワンポイントアドバイス

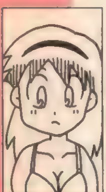
見られるとうれしいイベントだが、知っていないと困ることもまた多い。まず、「あるイベントがほかのイベントの引き金となっていることがある」ということ。つまり、基本的にイベントは順番に見ていかないと、次のイベントが発生しないようになっているのだ。また、イベントが発生すると自動的にある程度の時間が経過してしまうので、そのあとの行動に支障をきたしやすい。特に後者は、しっかり頭に入れておくことが必要になってくるぞ。



▲出会いのイベントだけでも、2時間が経過してしまう。



▲このイベントを見ないと、中本のイベントは起こらないのだ。





まんが／神奈川県　BCMせさん

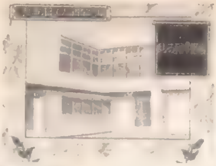
はじめて探偵物語

調べれば調べるほど、兵頭はマクスンと全く関係なく成長したことがわかってきた。今回の件に関しては彼は無関係のようだった。……が、何かがおかしい。彼の発言にも彼の行動にも、なんら おかしな所は見られなかった。なのに、何かが変だった。謎は依然謎のままだったが……。

（：97Pへ）

全12キャラのイベント発生条件を公開!!

ここでは、全12キャラのイベント発生条件をすべて公開。「条件は合ってるのにイベントが発生しないよ～」って場合は、しつこいようだが好感度が足りていないということだ。おとなしく女の子探しに舞い戻ろう。また、イベントの中にはほかのキャラとのかねあいで発生する場合もある。そういう場合はあらかじめ対象になっているキャラの動向にも気を配っておく必要があるぞ。これらの点に気をつけて、この表を活用すれば絶対にイベントを見逃がすことはないハズ。好きなキャラのイベントは全部見ておきたいしね。



◀まだ出会っていない女の子のイベントはもちろん発生しないぞ。

新井 聖美

新井モータース、サーキット場など、バイクに縁の深い場所がお気に入り。明け方近くのベイブリッジにもよく現れるぞ。

場所	条件
スポーツクラフィックス	全日10:00～16:00
サーキット場	全日15:00～18:00
フィールドスケイプ自室	17日以前10:00～24:00、ほかの女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも(デート)	18日、上記のイベント発生後

中本 静

図書館と司馬クリニックによく登場。夜中のブルース横町にもよくいるところがおもしろい。イベント後は、病室でほぼ確実に会える。

場所	条件
小丸坂	全日16:00～19:00
司馬クリニック	全日 9:00～18:00、加藤のフィールドスケイプでのイベント発生後
フィールドスケイプ自室	17日以前10:00～18:00、ほかの女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも(デート)	18日、上記のイベント発生後

志村 まみ

よくいる場所はジュラシックパーラー、中華街など。ようするに、食に関係したところ　行動範囲が広く、いろんなところで見かける。

場所	条件
黄金横町	全日14:00～17:00
司馬クリニック	全日 9:00～12:00
フィールドスケイプ自室	17日依然10:00～24:00、ほかの女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも(デート)	18日、上記のイベント発生後

加藤 美夏

よくいる場所は長寿庵。実家のお手伝いをしているんだから、当たり前といえば当たり前。中本のイベントにも関係してくるぞ。

場所	条件
長寿庵	全日、長寿庵ではじめて加藤と出会った場合
フィールドスケイプ自室	全日11:00～21:00

高城 麗子

中華街などにまれに登場。個人イベントも少なくてちょっと残念だが、けっこういろんなイベントにからんでくるので存在感はある。

場所	条件
倉庫	21日以降、10:00～16:00

谷 由利佳

実家のお手伝いということもあって、桜亭、新元町商店街によく姿を現す。行動はとにかく規則的なので攻略もラクだろう。

場所	条件
桜亭	全日16:00～19:00
図書館	11、13、16日以外の全日 9:00～12:00
フィールドスケイプ自室	17日以前10:00～24:00、ほかの女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも(デート)	18日、上記のイベント発生後
倉庫	20～24日 9:00～12:00、上記のイベント発生後

犬塚 さおり

バイト先の小丸坂と、同じく(裏の)バイト先の中華街でよくその姿を見ることができる。基本的に繁華街にいることが多い。

場所	条件
小丸坂	全日、小丸坂ではじめて犬塚と出会った場合

安田 舞奈

高級住宅街や安田舞奈邸でよく会うことができる。自分の家だから当然だけどね。桜町ショッピングモールにもよく訪れているぞ。

場所	条件
高級住宅街	全日14:00～17:00
桜町ショッピングモール	全日15:00～18:00
フィールドスケイプ自室	17日以前10:00～24:00、横山以外の女の子とデートの約束をしてない場合

横山 めぐみ

自分の家である五月雨神社と、夕飯の買い物のために訪れる新元町商店街でよく見ることができる。ブッキングイベントは必見!?

場所	条件
五月雨神社	全日 6:00～ 8:00、横山貞兼と出会っていて、横山がヒロインの場合
フィールドスケイプ自室	17日以前10:00～24:00、ほかの女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも(ブッキング)	18日、安田・横山の両方とデートの約束をしている場合
どこでも(デート)	18日、フィールドスケイプ自室のイベント発生後

シンディ 桜井

夜中のThink1215でよく会うことができる。昼間は寝ているのかあまり会えないが、桜町ショッピングモールにはよく来る。

場所	条件
Think1215	全日、Think1215ではじめてシンディと出会った場合
フィールドスケイプ自室	22日 7:00～24:00、Think1215でシンディと出会っている場合
元町駅前	23日10:00
フィールドスケイプ自室	23日以降11:00～24:00、上記のフィールドスケイプ自室のイベント発生後

石橋 美佐子

夏休み中も生徒会の仕事で来ているので、清華女子校でよく会うことができる。通学路となっている本元町駅前でもよく見かけるぞ。

場所	条件
本元町駅前	全日、本元町駅前ではじめて石橋と出会った場合
倉庫	21日12:00～20:00、石橋と出会っていて気球製作時間が10時間以上のとき

西川 真樹

サーキット場、ブルーレーベルによく姿をあらわす。基本的に夜行性なので、彼女を狙うときは夜に歩き回ることが多くなるぞ。

場所	条件
ブルーレーベル	全日19:00～24:00
西川真樹邸	全日19:00～22:00
ブルーレーベル	全日19:00～翌 2:00、バーホーベンと出会っている場合
どこでも(デート)	18日、上記のイベント発生後でほかの女の子とデートの約束をしていない場合
倉庫	20～24日 9:00～21:00、上記のイベント発生後
フィールドスケイプ自室	20日以降、24時間





まんが／大阪府　桜井啓普さん

はじめて探偵物語

力の痕跡は……文学部の建物の前で消えていた　オレの力ではそれ以上の追跡は無理だった。しかたなく、1度現場に戻り、安田警部補から殺された松永綾乃の写真を借り、地道に聞き込みを始めることにした。それほど苦もなく、松永綾乃がこの建物の中の小図書室で見かけられていることが判明した。(：68Pへ)

天地無用! 登校無用

●発売日／'96年9月13日●価格／¥6,800
●メーカー／エクシングエンタテイメント
●シャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ゲームに詰まった『天地』の魅力のすべてを見よう!

根強いファンを持つ「天地無用！」のオリジナルストーリーのＡＶＧがこれだ。このＰＳ版「登校無用」では、物語の舞台も天地の学校とあって、いつもとは違う雰囲気のメンバーに出会うことができるぞ。これだけ見どころが用意されていれば、「天地」ファンでなくても、プレイせずにはいられなくなっちゃうよね。

ちなみにこの「登校無用」は、ちょっとしかプレイしていないと１本道のＡＶＧと誤解しがち。しかし一定ルート（一定条件）を満たさないと見られないイベントや裏シナリオまである。一度や二度クリアしただけで満足してしまったキミ、まだまだ甘いぞ。すべてのグラフィックを見ずして、「天地」ファンを語るなんて10年早い！　ここで紹介しているチャート攻略を参考にして、「登校無用」に詰まった「天地」ワールドの魅力を存分に楽しんでほしいぞ。これさえ読めば、バッチリ楽しめるハズ！　あとは何度もプレイするだけなのだ。



▲アニメ版同様に珍騒動が続出。ファンなら必見なのだ。

◉午前中～バウンティハンター編の出会いにくいシーンを総チェック

おおまかなストーリーの流れ

- 朝食のシーン
- 転校生の魎呼と阿重霞登場
- 先生として鷲羽が登場
- 1時間目の科目を選択
- 1時間目の授業 — 休み時間 ❶
- 2時間目の授業 — 休み時間
- 3時間目の授業 — 休み時間
- ❷ 4時間目の授業
- バウンティハンター編 — お弁当選択シーン ❸
- 魎呼と阿重霞ケンカ、津名美が止める ❹
- バウンティハンター登場！ 大騒動に









天地、総スカン

1時間目は現国以外を選ぶようにして、2時間目に現国を選択してみると、次の休み時間は学食が舞台となる。ここに来るまでに、魎呼と阿重霞からの好感度が低いままなら「そうですか？」という選択肢が出現。これを選べば、写真のシーンが見られるというワケ。

クイズモード

4時間目に英語以外を選択すると、自動的にクイズモードに突入する。けっこうマニアックな問題が多いけれど、全問正解すると写真のようなイベントが見られるのだ。ちなみに、正解数が8～9問、4～7問、3問以下で、それぞれ違った展開が用意されているぞ。

お弁当で好感度アップ

お弁当選択シーンは3通りそれぞれが必見の展開になっているので、全部チェックしておきたい。なお、この選択の結果は、それぞれのキャラとの好感度に大きく影響するからね。ちなみに、魎呼や阿重霞との好感度を上げたいなら、魎呼の弁当を選ぶのが正解。

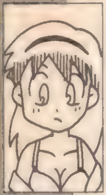
砂沙美のアップ

写真のシーンを見るための一例を紹介。午前中、津名魅の登場シーンで見られている気配がしたら気のせいと考える。授業は、現国（「津名魅を見る」を選択）、古典、化学、社会を選ぶ。屋上シーンでは話しかけ、クイズは全問正解以外、弁当は津名魅、とすればＯＫ。

クリーチャー編への行き方

隠しシナリオのクリーチャー編に行くためには、午前中に津名美か喜びそうな行動はあまりとらないようにして、「化学・クイズ・学食」の３つは見ないようにすること（１つだけ見たとしても、津名美との親密度が低ければ大丈夫だぞ）。右では、クリーチャー編へと続く選択の具体例を挙げてみたので、どうしてもって人は参考にしてみよう。

①白眉津名美「見つめる」→②授業選択～1時間目～：「現国」→③現国の授業：「教科書を見る」→④見られている：「気のせいだよな」→⑤津名魅の頼み：「でも…」→⑥2時間目：「古典」→⑦3時間目：「社会」→⑧社会の授業：「イヤです」→⑨休み時間・なびく津名魅の髪：「だまって見つめる」→⑩4時間目：「英語」→⑪ある意味では、究極の選択：「魎呼の弁当を」→「クリーチャー編」へ！





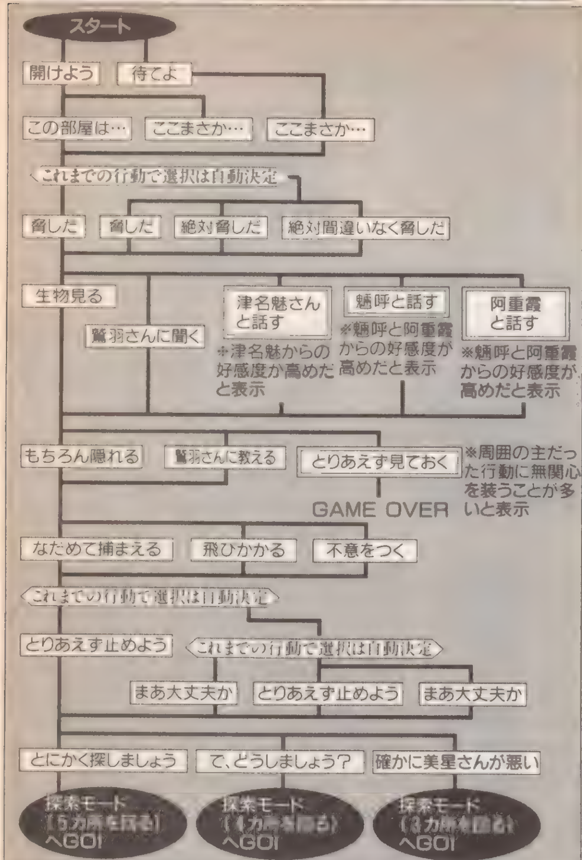
まんが／神奈川県　多楽竜さん

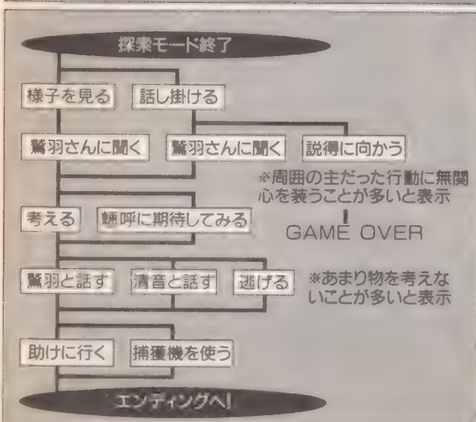
はじめて探偵物語

「共感」と呼ばれるその能力は、通常の捜査では解明できない力を感じることができる。あまり公になっていないが、現代科学捜査をもってしてもどうしても解明できない事件がけっこうあるのだ。そんなときこの能力にお呼びがかかる。「特殊能力はからんでなくても、悲惨な事件には違いないですね」「ああ」 （：94Pへ）

◉クリーチャー編のゲームオーバーを回避！　クリアチャートを大紹介

ゲーム進行チャート





クリーチャー編の話の流れはチャートを見てもらうとして、ここでは探索モードのおいしいイベントなどを紹介＆解説しよう。まず最初に図書室を探しにいくと、鷲羽イベントが見られる。鷲羽イベントは、教室、学食でも発生するぞ（図書室の鷲羽イベントを見た直後、それぞれの部屋でクリーチャーに出会えればOK）。次に魎皇鬼に会いたいなら、学食で生徒に話しかければいい。ちなみに魎皇鬼がいるかどうかで、教室でクリーチャーが何に化けるかが決まるのだ。そして、体育館では、津名魅を押し倒してしまうなんてシーンも……。これを見るには、事前に化学室に行っておいて、3カ所以上を探索しておけば見られるぞ。また、この条件を両方とも満たしていなければ、魎呼のいやがらせイベントを見られるのだ（魎皇鬼がいたり、女性キャラからの好感度が高い場合は発生しない）。


◀3カ所以上を探索してから屋上へ行くと…。
▶鷲羽さんの気使いがかいま見られるイベント。

探索編もお楽しみはいっぱいなのだ

探索モードで、最初に教室・屋上・体育館のどれかに行っていると、2カ所目の探索後に、美星と清音の2人に廊下で出会うイベントが発生する。2カ所目の探索後に2人と出会わなくても、4カ所目を探したあとに同じイベントは発生するぞ（ただし、鷲羽イベントと重なるとキャンセルされてしまう）。また、3カ所目を探索したあと、魎皇鬼を連れていて、津名魅からの好感度、もしくは魎呼と阿重霞からの好感度のいずれかが高ければ、天地がバナナで滑ってころぶシーンが見られる。ただし、3カ所目に探索したのが化学室だった場合のみ、このイベントは発生しないので注意。そのほかは自由に探索していいぞ。



◀美星と清音と出会うシーン。探索モード終了時の強制的に入るシーンとはひと味違うのだ。

天地無用！登校無用



まんが／岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

鎌倉の事件は今回の切り裂きジャックの犯行と手口が全く同じだった。死体はかなり繁華街に近い高校の校庭に投げ出されていた。目撃者がいないわけがない。しかし……これも目撃者が途中から「気のせいだった」と証言を改めている。明らかになんらかの力が使われたのは明白だった……。

（：97Pへ）

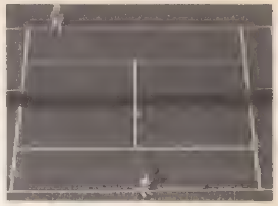
スマッシュコート

●発売日／'96年9月6日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MT
●MC／1ブロック

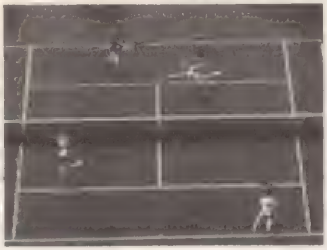
充実したテニスライフを過ごすために!

このゲームの目玉といえば、なんといっても自分だけのコートを作ることができるテニスクラブモードだろう。だがしかし、お目当てのアイテムを手に入れるためには、COMの操るキャラに勝たなくてはならない。そこで、キミの欲しいアイテムを持っているCOMに勝つための方法を、基本的なことと登場キャラのタイプ別の両方から解説するとしよう。

まず重要なのはサーブ。ライン際ギリギリを狙うのは基本なので、1人でVSモードをプレイするなどして練習しておこう。また、相手の利き腕の逆を狙って打てば、威力の低いバックハンドでリターンさせることができるので、序盤の展開を有利に進めることができるぞ。スーパーショットは、対人戦はともかく対COM戦ではほぼ100%返されてしまう。ショットのタイミングも難しいので無理に狙うのはやめておいた方がいいだろう。あとは、COMの動きを見ながら確実にスキを突いていくようにしよう。


◀サーブのタイミングは、トスアップしたボールが少し落ちたあたりが基本


◀バックハンドで打たせるようにすれば、必然的にリターンの威力が下がる


◀使用キャラの特性をつかんでしまうのが上達への一番の早道。キャラのタイプごとに得意な戦法で戦おう

◉ネットプレイヤー

積極的にネットに張りついてくるので、いかにそこから引きはがすかがポイントだ。相手サービスの場合、サーブを打った直後はたいがいネットに向かって走ってくるので、相手コートの奥の方を狙ってロブを上げて押し戻してやるべし。また、走ってくる横を狙って速いショットを打ち込んでやるのも、けっこうな確率で決まるぞ（もちろん、アウトにならなければの話だが）。自分もネットプレイヤーの場合、ネット際で速いラリーの応酬になることが多いが、ただでさえミスをしないCOM相手にはリスクが大きすぎる。やはりロブを上げていったん相手を下げるようにしよう。

ブンブン



キャビアーノ




◀とにかく、いかにネットから離しておけるかがポイントになる。

◉ベースプレイヤー

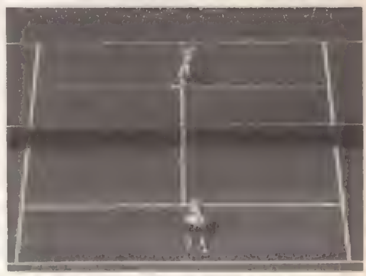
双方がベースプレイヤーの場合、試合展開はラリーマッチになるだろう。ここは基本に忠実に、相手を左右に振りながらスキを突いてショット、という戦法でいこう。COMはコート中央に寄りたがる性質があるので、それを利用してコート端に寄せていき、空いた方を狙って角度のあるショットを突き刺してやるのだ。自分がネットプレイヤーの場合は、サービスアンドネットからネットに張りついて戦うのがいいだろう。ただし、COMにしたように脇を抜ける速いショットを狙われるとキビシイので、自分の利き腕側を空けてそちらに打つように誘い、逆側へ打ち返そう。

レッドエース



ステッピィ




◀相手の反対側、それもできれば利き腕の反対側へ打ち込んでやろう。

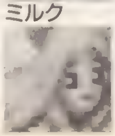
◉オールラウンドプレイヤー

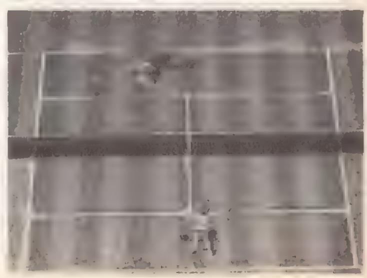
その名の通りあらゆるプレイをこなすタイプ。突出した強さこそ持っていないが、どんな状況にも対応できるうえにコートのどこにいても戦えるというやっかいな相手だ。基本的に上記の2つのパターンを複合させて、状況に応じて展開させていくことになるが、「これ！」という戦い方ができないだけにプレイヤーの技量が問われることになる。サービスが意外と甘いので、リターンエースを狙っていくのがいいかもしれない。また、確実に拾ってくるCOMの習性を利用して、ネット際でわざとダイビングショットを誘い、起き上がる前に反対側へ打ち込む、という戦法もいいだろう。

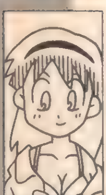
サプライズ



ミルク




◀困ったときは真っ正面に強いショットを叩き込んで、ミスを誘ってみよう。





まんが 東京都 つかりさん

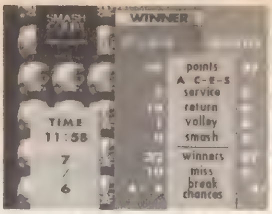
はじめて探偵物語

「あいかわらず血に弱いな」「安田さん……おえ」オレの名前は高橋良明。業界じゃそれなりに名のしれた私立探偵だ。特に前職が刑事だったせいか、家元（警視庁）からお呼びがかかることが多い。今回もこの安田警部補に呼ばれてここまで来たのだった。「で、どうよ？」「……何も感じませんが……」

（：17Pへ）

一挙公開 これがテニスクラブモードの隠しアイテム出現条件だ!

テニスクラブモードでは、特定の条件を満たすことで初めて出現する隠しアイテムが存在する。ここでは、5つのジャンル（残念ながら人材には隠しアイテムは存在しないのだ）における隠しアイテムの出現条件と、その名前を一挙に公開しよう！　それぞれの隠しアイテムは、出現条件を満たした試合の次に出場した大会のプロリーグで、アイテム選択画面の一番下にランダムで出現するのだ。これらのアイテムをすべてそろえてこそ、真に「スマッシュコート」を制したといえるだろう。ド肝を抜くようなコート（？）を作って、友だちに自慢しよう!!



▲ジャンルによっては、知らないうちに出現条件を満たしていることもアリ



▲でき上がったステキなコートは、メモリーカードにセーブしておこう

植物アイテム ●WINNER25、ACE10以上で勝つ!

植物の隠しアイテムは、お楽しみの苗木、オヤジの苗木、種つき植木鉢7、桜林の4点。出現条件は5種類の中でも比較的簡単、というか意識しなくても満たせるタイプなので、知らないうちに出ていた、という人も多いだろう。お楽しみの苗木とオヤジの苗木は、プレイ時間が経過するにつれてだんだんと成長、最後には立派な（？）実をつける。とくにオヤジの苗木は一見の価値アリなので、見かけたらぜひ入手してほしい。種つき植木鉢7はそのままでは何も起こらないが、ボールがヒットすると中からなんとスペシャルフラッグが出現するのだ。桜林はその名の通り、画面手前に満開の桜を咲かせることができる。



建物アイテム ●ストレート（6－0）で勝つ!

建物の隠しアイテムは、男の仕事場、ロイヤルシート、娯楽の殿堂、岡山の秘湯の4点。出現条件は単純だが、その実かなり難しい部類に入る。何よりも本気で狙っていかなければストレートなぞめったに取れないので、対戦相手があまり強くないときを狙って一気に押し切ってしまうのがいいだろう。風もないのにひらひらと揺れる男の仕事場と、王侯貴族御用達のロイヤルシートは、コート上にそのまま置くタイプのアイテムだ。娯楽の殿堂は背景に置くタイプのLサイズアイテム。岡山の秘湯は、時間が経過すると入浴している人の顔ぶれが変化するぞ。ところで、なんで岡山なんだろうか？



スポーツアイテム ●レッドエースに勝つ!

スポーツ用品の隠しアイテムは、怪獣退治と荒野の保安官の2点。出現条件も簡単そのもの、とにかくレッドエースに勝てばよい。いうのは簡単だが、こいつはオールラウンドタイプなうえに普通に登場するキャラの中では最強に設定されている。特に弱点らしい弱点もないので、頑張って勝つしかないぞ。怪獣退治は、ファイガにモリを突き刺し、ポンプで膨らませて今まさに倒さんとしているディグダグの絵の入ったコート。コートの種類はハードになっている。荒野の保安官は、その名の通りネズミのお巡りさん、マッピーの絵の入ったハードコート。こちらは「荒野」というだけあって荒れた感じになっている。



ぬいぐるみアイテム ●ミス3回以内で勝つ!

ぬいぐるみの隠しアイテムは、おんどりくん、めんどりさん、ひよこちゃん、リュウ（犬。覚えてる?）、タマ、アマゾン（ワニ）の6点。出現条件のミス3回以内、というのはけっこう難しい。まぁ普通に勝とうと思って戦っていればそうそうミスはしないけどね。これも弱めのキャラが登場したときを狙って確実に取っておくのがいいだろう。ぬいぐるみアイテムは基本的に、ボールがヒットすると鳴くというリアクションがある。そんな中で、ワニのアマゾンくんはボールが当たると口を閉じるという、他とはちょっと違ったリアクションを持っているのだ。え？　ワニって鳴くのかって？　…鳴かないよなぁ？



雑貨アイテム ●スーパーショットをノータッチで5回以上決めて勝つ!

雑貨の隠しアイテムは、プーカ風船、スーパーステレオ、ナムコの置物3、飛行機、浮遊要塞の5点。条件はたぶん一番難しいだろう。まずスーパーショットを完璧に出せるようになったうえで、ノータッチでそれを打ち、なおかつ決めなければならないというんだから、これはもはや練習するしかないだろう。プーカ風船は、ボールが当たると例のパターンで割れて中からディグダグが出てくる。スーパーステレオは安売りラジカセやミニコンポの豪華版。ナムコの置物3はワギャンの銅像だ。飛行機は、配置すると4・8・12・16ゲーム目に影がコートを通過していくぞ。そして浮遊要塞は…そう、アレが通過するのだ。







まんが／神奈川県　あちあの峯さん

はじめて探偵物語

「日本国内だと手術用のメスはなかなか手に入らなかったりしますが……海外個人輸入という形ならカンタンに手に入ります」「つまり、凶器の線からは犯人に関する手がかりは得られないってことか……」「そうなりますね、ただ……」「？」「これだけのテクニックを持つ人間はそうはいません」

（：60Pへ）

エイリアントリロジー

●発売日／'96年5月31日●価格／¥5,800
●メーカー／アクレイムジャパン
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

キミは見事クィーンエイリアンを葬ることができるか？

グロテスクな敵キャラとの戦闘が、本気で怖いと感じられる『エイリアントリロジー』。難易度もかなり高いゲームなので、まだ3匹いるクィーンエイリアンを全部始末できていない人も多いに違いない　そこでここでは、クリアに役立つ情報をお届けすることにしよう。これらをチェックすれば、攻略がラクになること請け合いたぞ。これでエンディングまで一直線だ！



◀クィーンエイリアンは耐久力もかなりのもの。



◀3－1など、グロテスクなセクションも多い

基本1　アイテムを集めよう

この手の、残り弾薬数が次ステージに継続されるゲームでは、アイテム集めが重要な攻略ポイントになる。



そのためにも、単純にクリアすることばかりに執着せず、序盤のセクションからアイテム集めにも気を配るようにしたいものだ。それと同時に、弾薬の無駄使いにも気をつけていれば、終盤で弾不足に悩まされることもないだろう。

基本3　予想しにくいダメージ

ゲーム中には、一見無害そうに見える危険物もたくさん潜んでいる。まず、エイリアンの体液の成分は強い酸なので、至近距離での攻撃や床に横たわった死体には注意しよう。また、壁の小さな穴から飛び出してくるフェイスハガーや、蒸気やストーブなどの熱を帯びたものにもうっかり触れるとダメージを受けてしまう。十分に気をつけること。



基本2　進入法の工夫

進入するとダメージを受けてしまう危険エリアにはアイテムが配置されていることもある。こんな場合には、必ずその危険エリア内に「防弾チョッキ」「強壮剤」「対酸ブーツ」などの防御アイテムもセットで用意されているので覚えておこう。これらを獲得し、その効果が途切れる前に必要なアイテムを回収すれば、ムダなダメージも回避できるぞ。



▲1－9の溶鉱炉の奥にもアイテムが。できれば獲得しておきたい。

基本4　上手な攻め方

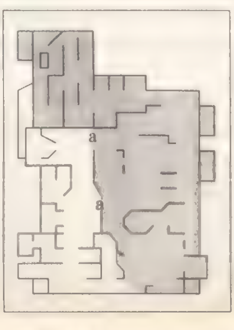
エイリアンは、自キャラに突進してくる性質があるので、後ずさりしながら攻撃を叩き込むというのが基本戦法だ。機会は少ないけれど、壁際や少し離れた場所から一方的に攻撃できる状況を作れれば、それがベストなのはいうまでもない。敵追尾能力のあるスマートガンだと、この状況が作りやすいので、プレイ中にいろいろと工夫してみよう。



▲1－9で下の段にいる敵を攻撃しているところ　これはおいしい。

突破方法1 ◉1-7のマップの作り

マップ表示があるゲームながら、この1－7ではかなり迷子になりやすい。まず最初に、このセクションのマップは大きく分けて2つのエリアに分かれていると理解しておこう。右側のエリアから左側のエリアに戻るには、右図でaと印のついている場所を使うしかないのだ。この地点は、一見壁にしか見えないけれど、接近して降下すると両エリアをつなぐ道になってくれる。なお、壁の向こうでエイリアンが待ち伏せしていることもあるので用心しながら進んでいこう。

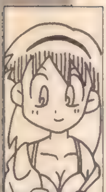


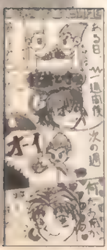
突破方法2 ◉1-11の隠された扉

スタートした途端に真っ暗な通路が広がり、思わず驚いてしまうセクション1－11。ここでは、スタート地点を中心にして、2つの道がL字型に延びている。それぞれの道の奥にはニトロで破壊可能な壁があり、その先には調べることで開けられる扉が隠されているぞ（初期段階では一方しか開けることはできない）。また、このL字型の通路では、隠し部屋も用意されている。興味のある人は、壁に埋まった死体の近くを探してみよう。ちなみに、スタート地点のすぐ近くには、スポットライトが落ちている。これを利用すれば、攻略もしやすくなるはずだ。



▲隠された扉を開けないことには先に進まない。がんばって見つけ出そう





まんが／大阪府　星木さん

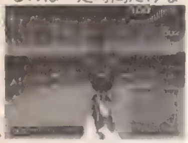
はじめて探偵物語

日比野恭子の死体が発見されたのは慶西大学の裏庭だった「？　力は使われてますが……かなり弱めですね　なんだこれは？　いままで感じたことのないパターンだ」現場に残されていた力の痕跡はかなり弱いモノだった　ここまで弱い力では犯罪を犯すことは不可能のハズだが……謎は深まるばかりだった。

（：97Pへ）

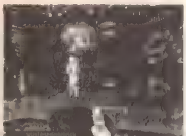
突破方法3 ◉最難関セクション3-3を徹底解明

①このセクション最大の謎は、普通にクリアしてもノルマ不足になってしまう点だろう。その謎を解く鍵はマップの①にあるスイッチに隠されている。この装置を作動させるとaの場所が降下して、隠しエリアへの進入が可能になるのだ（ここを進むとbに出る)。ただし、aの場所が開いているのは一定時間だけなので急いで移動しよう。



▶この通路を発見しないと、クリアは不可能。

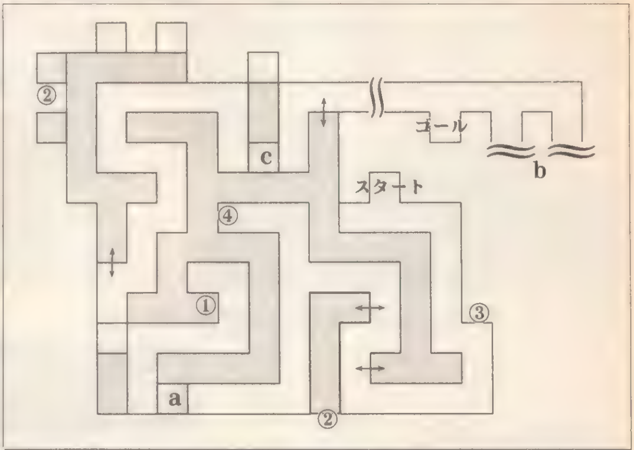
②マップ上に②で示されている場所は隠し部屋への入口を指していて、マップ下方の②は隠し扉に、左方の②はリフト（2カ所ある）になっている。それぞれ、自キャラがその前に立つ（調べる）だけで開けられるぞ。ここに手を出すとなると、酸の害とフェイスハガーの攻撃を被ることになるのだけれど、防御系のアイテムも入手できるので、迅速に行動していけば、大丈夫なハズ。



▶この敵キャラの立っている場所がリフトに。

③3とつけられている場所は、破壊可能な壁になっている。ちなみに、このセクション内では破壊できる壁はここ1カ所しか存在しないぞ。中に入ってもたいしたアイテムは入手できないし、ここに進入するとなると、かなりのエイリアンを解き放つことになるので、余裕がないなら無視しても構わない。ちなみにこの通路内には、入口から見て右側に通過できる壁があるのだ。

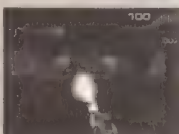
④④のスイッチはcのリフトを上昇させる装置なので、作動させておいた方が利口だ。なお、このセクション内のスイッチは、これと①で紹介したものを除くと、事実上触っても意味はないと考えていいぞ。また、cをはじめとしたリフトはその近くに立つだけで作動させることもできる（細かい位置はリフトごとに決められている)。マップの斜線部でリフトの存在を示しているぞ。



見つかりにくい隠し部屋のありかを徹底チェック

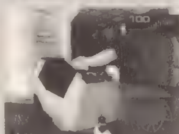
セクション1-4

1－4でマップを注意深く観察すれば、ベランダ状になった場所の近くに隠し部屋があることがわかる。ここの入口は、破壊可能な壁ではなく、攻撃によって作動するリフトになっているので、壁に一定量の攻撃を加えれば進入できるぞ。このときの攻撃は、ニトロ以外の普通の武器でOKだ。



セクション1-5

スリーピング装置があやしいことに気づいていても、破壊できなくて悩んでいた人も多いハズ。実は、この装置は先端部分を調べるだけで開けることができるのだ。中からアイテムが回収できることもあるけれど、チェストバスターなどが入り込んでいることも少なくないので、油断は禁物だ。



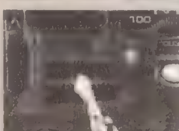
セクション1-7

1－7では、一定条件で降下するリフトが登場する。普通は、決められたスイッチで降下させられるが、2－7のように自キャラが一定の位置を通過すると作動するものもある。一定時間でもとの位置に戻ってしまう仕組みになっていて、中には1回しか作動チャンスのないものもあるぞ。



セクション2-1

2－1の下の写真の部屋では、床にリフトが2カ所隠されている。このリフトは上昇専門なんだけれど、初期状態では上に乗っている荷物の重みで作動しなくなっている。つまり、この荷物を破壊すれば、自動的にこのリフトを動かすことができるのだ。一度動かすともう戻せないので注意。



セクション2-4

2－4で特に多く見られる「ニトロで壊せる壁」は、必ず破壊して奥のアイテムを回収しておこう。壁のほかにも、壊せるロッカーや机はマップ上にたくさん隠されている（これらは通常兵器で破壊可能)。この破壊可能なオブジェクトは、普通のものはマップ画面で青く表示されているぞ。



セクション2-9

各面に配置されているスイッチは、作動させてはマズいものはないので、見つけ次第ドンドン押して構わない。その効果が複雑に設定されている場合もあり、例えば2－9では広間に配置された5つのスイッチの押す順番で、特定の扉が開く仕組みになっている。いろいろな順番で押してみよう。







まんが／高知県　寿花丸さん

はじめて探偵物語

10日間経過……デ、デザイナーになるって大変なのねぇ……お腹が空いて大変だけど……大切な夢のためだもの、私ガンバル！　さあ、明日に向かって走るのよ！……っていっけなぁ～い　いつの間にか12kmも走っちゃってた。だめだぞ美幸。また走って帰らないと。美幸ったらおバカさん。今日はもうここで寝ちゃおうっと。（：38Pへ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●発売日／'96年6月28日●価格／¥5,800
●メーカー／SNK
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

PS版だけのウラワザ、同じキャラ3人で戦え!

「同じキャラ3人でチームを組める！」こんな夢のようなウラワザが存在するのは、PS版だけ。1対1のシングルバトルより1試合が長いので、より白熱した対戦が楽しめるのだ。特定のキャラしか使えない人でも、チームバトルが楽しめるってわけ。

使用コマンド キャラ選択画面で「チームエディット」を選択。その後スタートを押しながら✚下+△、左+×、右+□、上+○と入力。



◀3人とも同じキャラだと、勝利デモ画面がちょっとイヤな感じ。

はたしてどのキャラが最強なのか?

このゲームには、全部で26人（ボスを含む）のキャラが登場する。その中で最強といえば？　性能だけを見ればやはりボスキャラの柴舟、ルガールあたりが強いだろう。それ以外では、飛び道具&強力な対空技を持つキャラ（京、庵、テリー、リョウ、ロバート）が、有利に戦えるぞ。



◀やっぱり自分の好きなキャラで、やるのがいいのかもしれない。

悪の力で頂点をつかみ取るのだ!!

格闘ゲームでボスキャラが使えるウラワザはお約束。もちろんこのゲームでも2人のボスキャラが使えるぞ。どちらもボスだけあって、かなりいい性能だ。チームに1人いるだけならまだしも、上のウラワザを使うともはや無敵？

使用コマンド キャラ選択画面で「チームエディット」を選択。その後スタートを押しながら✚上+○、右+□、左+×、下+△と入力。

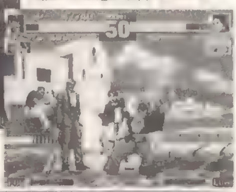
草薙柴舟

◉飛び道具で飛ばさせて落とせ！

主人公である草薙京の父親だけあって、必殺技などはほとんど同じ。ただし、どの技も性能が段違いにアップしているのだ。京を持ちキャラにしている人なら、難なく使いこなせるだろう。飛び道具である闇払いは、地を這うスピードがかなり速いので、離れたらこれで牽制しよう。相手がじれて飛び込んできら鬼焼きで迎撃。柴舟は必殺技の性能が高いので、いわゆる「飛ばさせて落とす」という戦法が使えるのだ。また、神懸は中段攻撃（しゃがみガードできない）なので、相手がしゃがみキックをガードしたのを見てから出すと、ガードの種類がわからずけっこう喰らってくれるぞ。これは対戦では有効な戦法なので覚えておこう。



▼神懸は相手のしゃがみガードを崩すことができる。中距離から不意に出すといい



▲闇払いを見て飛び込んできたキャラは、鬼焼きで迎撃だ。だいたい間に合うぞ。

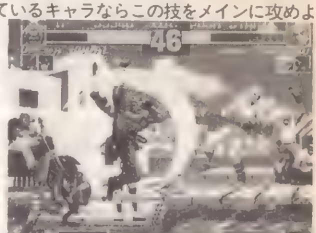
必殺技コマンド	
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+P
超裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→強P

ルガール・バーンシュタイン

◉飛び道具に頼りすぎるな！

ルガールも必殺技の種類を見ると、柴舟とほぼ同じ。ただ、技のあとの硬直はやや長めだ。それゆえ「飛ばさせて落とす」戦法にはあまり向かないだろう。比較的ジャンプのスピードが速いので、待つより積極的に攻めよう。

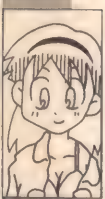
必殺技の中で使えるのはダークバリヤー。この技はダメージを与えるだけでなく、相手の飛び道具を跳ね返すこともできるのだ。また、技の出ている時間も長いので、相手の起き上がりなどに重ねておくと体力を削れるぞ。相手が飛び道具を持っているキャラならこの技をメインに攻めよう。超必殺技は全キャラの中でも使えない部類に入る。出せるようになっても、狙わない方が賢明だろう。

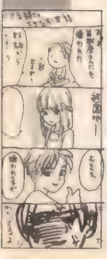


▶ジェノサイドカッターの威力はかなり強い。連続技に組み込め。

必殺技コマンド	
烈風拳	↓↘→+P
カイザーウェーブ	→←↙↓↘→+P
ジェノサイドカッター	↓↙←↖+K
ダークバリヤー	↓↘→+K
ゴッドプレス	→↘↓↙←+P
超ギガンテックプレッシャー	→↘↓↙←→↘↓↙←+弱K+強P

※コマンドはキャラが右向き時のもの。Pはパンチ、Kはキック、超は超必殺技を表しています。





まんが／大阪府　スギモトエサシノブさん

はじめて探偵物語

「師匠の仇だ！」ブラックポリタンはスグに見つかった。「うぉぉおっぉぉ！　ポリゴンズームインパンチィィ」ベキ。完璧な敗北だった。「修行だ！　もっと修行しなくては！」こうしてまた、私の修行が始まった。1日40回薪を割り、1日1膳。そしてマラソン。42.195kmの道程で人生を考える。そして時は来た！

（：31Pへ）

にとうしんでん

- ●発売日／'96年9月20日●価格／¥5.800
- ●メーカー／タカラ
- ●ジャンル／格闘ACT
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／1ブロック

対COM、対人戦で役立つ3つのテクニックを伝授!

ポリゴン格闘ACT「闘神伝」の人気キャラたちを2頭身化した注目作。でも、ただ2頭身になっただけじゃないぞ。キャラが何かアクションをすると身体がビヨ〜ンと伸び縮みするマイム機能や、多彩な連続攻撃が可能な技合成システムが採用されているといった新要素が満載なのだ。このおかげで、対COM、対人戦ともにバッチリ盛り上がるぜ。今回はそれらの戦いで役立つ必勝法と、秘伝の連続攻撃を伝授しちゃうぞ。しっかり覚えて活用しよう。

◉はじき返し防御を活用

はじき返し防御とは、敵の攻撃をはじいて無効にする防御手段。攻撃をはじかれた敵は一瞬だけ硬直状態になりスキができるぞ。一方的に押されていても、はじき返し防御が成功すれば反撃に転じることができるのだ。



▶はじき返し防御が通用するのは、敵の通常技のみ。必殺技は防御不可なので忘れるな!

◉側転でピンチを脱出



◀側転を使えば、敵の直線的な攻撃(飛び道具など)を避けることが可能。ピンチになったらガンガン活用していこう。

◉秘伝必殺技を狙え



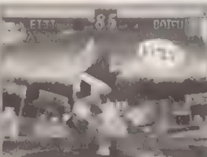
◀秘伝必殺技は体力ゲージが点滅しないと使うことができない。でも威力はバツグンなので、チャンスがあったら狙おう。

使いやすい連続攻撃を2種類ずつ、全8キャラ分紹介だ!!

エイジ

△→○→○→R1
△→□→×→R1

ボタンでの突き攻撃はリーチが長く、技の出も速い。このあとにR1の飛び道具を出せば、確実にヒットするだろう。使えるぜ!



リカ

×→△→△→○
△→□→前転→R1

⊗ボタンの下段攻撃は間合いが離れていても決まる。そこから△ボタンの振り下ろし攻撃。そして◎ボタンへとつなぐのだ。



エリス

前転→R1
前転→△→○→×

エリスの前転には攻撃判定がある。ここから攻撃を組み立てていけば、かなり有利に戦えるぞ。R1の必殺技にもつながるしね。



リュウジ

△→○→○→○
△→△→□→[illegible]

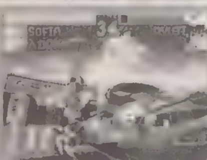
リュウジも◎ボタンでの突き攻撃が強力。リングサイドなら、これだけで押しまくれるぞ。でもR1の飛び道具も使ってみようぜ。



ソフィア

[illegible]→R1
△→△→[illegible]→R1

ボタンでの突き攻撃が強力。この3連続からR1につなぐのがベスト。また△ボタンのキックも使い、攻撃パターンを変えよう。



シュウ

△(2ヒット)→□→○
□→○→前進R1+R2

とにかく連続攻撃が決まりにくいので、普段は間合いを離して戦うのがベスト。ただ秘伝必殺技を使ったものは狙う価値アリかも……。



トレーシー

R1→○→R1→○
○→○→×→R1

R1が超強い! これで敵に接近し、◎ボタンの突き攻撃につなごう。さらに突き攻撃から⊗ボタンの下段攻撃にもつなぐベシ。



バイフー

△→×→△→×
△→□→×→R1

⊗ボタンの下段攻撃からは、ほとんどの技につなげることが可能。一番強力なのは、R1ボタンを使った[illegible]だぞ。

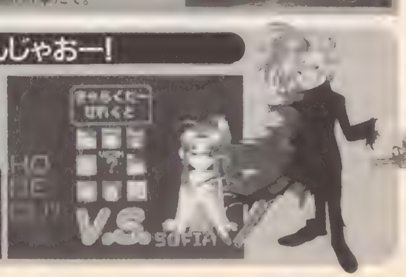


BOSS・ヴァーミリオンを選んじゃおー!

さっそくラストボス、ヴァーミリオンの使用コマンドを紹介しよう。やり方は、まず対COM、2P対戦モードのキャラ選択画面で、?マークにカーソルを合わせる。そしてL1、L2、R1、R2の4つのボタンを同時に押すのだ。笑い声がして、?マークのところにVERMの文字が出れば成功! ◎ボタンで決定すれば、ヴァーミリオンが使えるようになるぞ。今回は連続攻撃も紹介しておくので、ぜひ使ってみてね。

連続攻撃

□→○→○→△
×→□→[illegible]→R1







まんが／大阪府 雨宮五月さん

はじめて探偵物語

こうして私たちの戦いは始まりました。けれどもそれは大いなる戦いの序章に過ぎなかったのです。後の世の歴史家はこの戦いを「エビフライ戦争」と名付けました。人類の総人口の7／8を失うことになった大戦争。私たちがその引き金を引くことになるとは……この時は誰も予想できなかったはずです……

(つづく)

OverBlood

●発売日／'96年8月2日●価格／¥5,800
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

難関ポイントをピックアップして突破方法を徹底解析

B3F◉爆風を避けるには

女性の悲鳴を聞きつけたラズは、化学資料室へと向かうことになる。ここへの扉は閉ざされているけれど、貨物倉庫の壁を注意深く調べれば、排気口があるのに気づくハズ。ここへは真下からジャンプすれば進入できるので、そのまましゃがみ歩きで奥を目指そう。なお、化学資料室では、アイテム回収も忘れずに。


◀排気口へはジャンプで進入する。意外と気づきにくい。

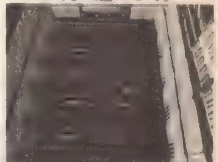
B3F◉化学資料室への道

貨物倉庫で入手するサンプルケースは、取り扱いにはご注意を。これを持って揺れるリフトに乗るのは危険なので、あらかじめリフトにはオイルをさしておこう。このアイテムは、遠心分離器と併用して、貨物運搬路の壁を破壊するのに使用する。このときの爆風は、ホームへ逃がれてやりすごすように。


◀ホームに登る動作は「ジャンプ」でなく「調べる」なので注意！

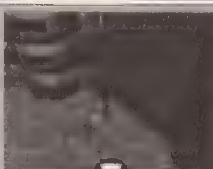
B2F◉キーカードのありか

研究室へ行くための必須アイテム「キーカード」は意外なところに隠されている。このフロアには、水が流れている音が聞こえる場所がある。その場所で、音の発生源を探し、床を調べてみよう。あとは、居住区で見つけられるバーナーを入手していれば、その後の展開は読めるハズ。これで先に進めるぞ。


◀水の音が、難関突破の糸口だ。しゃがんで調べてみるべし。

ラストの戦闘

最終ボスとの戦いはピストルがオススメだけれど、弾がなければ次のように戦おう。まず、ラズは壁を背にするように立たせ、攻撃を受けても態勢を崩されないようにしよう。あとは、右の連続写真のように「着地と同時に攻撃、相手を突き放す」という手順で攻めれば完璧だ。


◀ボスは着地したこの瞬間から攻撃開始


▶パンチ×2、キックで、相手を突き放せ。

最後には大きな謎が控えている

最終ボスとの最初の戦闘を終えたあとは、コンピュータに扉を開けてもらう必要がある。ここでは、自分の行動パターンが記憶されていそうなものを差し出せばOKだ。格納庫では、飛行機のコックピットを調べれば、次の展開にコマを進められる。2回目の戦闘後は、ミリィへの呼びかけをヒントに、ある場所に逃げ込んでみよう。適当な場所にくれば、自動的にイベントが始まるぞ。


▲制限時間はリアルタイムに流れるので、急いで行動しよう。

マガジンを集めるべし

B3F貨物運搬路の列車内ではピストルが入手できるけれど、これはマガジンがないと役に立たない。マガジンは、B3Fのプラントルームの壁、下水道のヒビ（しゃがまないと見つからない）のほかにも、右の写真のような場所で入手できる。ちなみに、救急スプレーは、B3Fの貨物倉庫（荷物の下）、殺菌室（赤タンクの下）、B2Fの食堂（自動販売機の下）、モニタールーム（壁の下の方）、B1Fの会議室（テーブル下）などにあるぞ。


◀キーカードの発見場所の少し先の岸辺


◀B2Fの更衣室。作業服を調べよう。

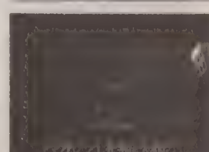

◀B2Fの食堂。テーブルの下を探そう。

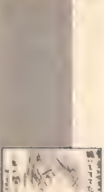

◀B2Fの吹き抜け。とある鉄骨の先端に


◀B2Fの洞窟。焼却炉をしゃがんで調べる。


◀B2Fの居住区。とあるペットの下。


◀B2Fの資料室。ラックの中にあるのだ。


◀B1Fの会議室。死体から入手可能。





まんが／北海道 乃亜さん

はじめて探偵物語

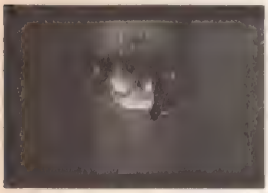
人をさばくテクニックを持つ犯人……確かにそうはいないはずだ。警視庁のコンピュータの過去の犯罪データから該当する犯罪者は絞れなかった。が……アメリカFBIのコンピュータには類似した手口で犯行を行った犯罪者がたくさんいた。中でも目を引いたのはローゼリオ＝マクスンという精神異常者による犯行だった。 （：67Pへ）

東京SHADOW

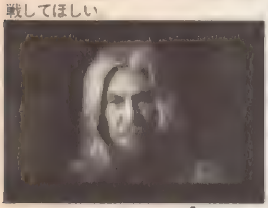
●発売日／'96年9月27日●価格／¥8,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

『東京SHADOW』に秘められた5つのストーリーを知るために

全編、実写取り込み＋ＣＧで繰り広げられるホラータッチでＳＦチックな（？）ＡＶＧ「東京ＳＨＡＤＯＷ」。2～3つの選択肢によってシナリオが分岐していく、最近はやりのサウンドノベル的なノリのマルチエンディング物だ。ゲームオーバーを含むエンディング数は本当に数え切れないほどのパターンがあるが、そのストーリーの流れは大まかに５つに分けることができる。ここでは便宜上それらをシナリオＡ～Ｅと呼び、各シナリオへ入るための選択肢だけをピックアップして説明していこうと思う。１回のプレイではわからなかった謎や伏線も、プレイ回数を重ねていくごとに次第に理解できるようになるハズ。ぜひ「東京ＳＨＡＤＯＷ」の根底に流れる、ストーリーの魅力のすべてを体感してほしい。



▲選択を間違えると、悲惨な結果が待っている場合が多いが、何度も挑戦してほしい



▲ときには、登場人物が敵か味方か見極めることも必要だ。ちなみにこの人は味方。

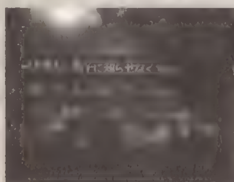
各シナリオに分岐する重要ポイント

シナリオA

最初に体験するのが、このシナリオＡであろう。これをクリアしていない（テロップの流れるエンディング）と、他のシナリオに分岐する選択が現れなかったり、選んでも強制的にＡが展開する。まずはＡをクリアだ。

【ポイント】前提条件なし

ライブハウス外で京子を待つとき、パーティー券を買うか否かの選択を迫られる場合がある。Ａを狙ってるなら「興味ない」の選択を選ぶこと。



ライブハウス

◀この選択は、一番上を選ぶのがＡへの道。

シナリオC

シナリオＣは基本的にＡから派生するので、序盤の展開はＡに準じている。ＡとＣは相反する選択肢が多く、例えばライブハウス内での覚醒剤の選択（Ａの写真参照）も、Ａで説明したモノとは違う選択肢がＣへとつながっているのだ。

【ポイント】Ａ、Ｂクリアが前提

シナリオＣに入るための分岐点は、たったの１カ所。地下道での左右の分かれ道の選択で右を選ぶことだ。



ライブハウス

◀この神父（？）が現れたらＣは始まっている

シナリオB

１０９前で出会う、魔法ショップの店員サラ。彼女との接し方は、シナリオ分岐の重要なポイント。１度でもＢを終わらせている場合、この１０９前での選択肢はもっと細かくなる。選択によっては、本編に入る前にゲームオーバーもありえるので注意！

【ポイント】Ａクリアが前提

サラからチラシをもらってショップを訪れても開店していない場合は、Ａクリアのフラグは立っていないぞ。



109前

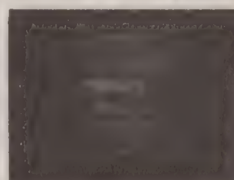
◀魔法ショップでの死が、Ｂへの絶対条件だ。

シナリオD

そしてこのシナリオＤもＡから派生するタイプ。内容的にはＣの伏線を解き明かすような感じなので、後述のＥをプレイするための前提条件にはなっていない。全パターンクリアを目指してないのなら、無理にプレイすることはないかも。

【ポイント】Ａ、Ｂクリアが前提

ライブハウス外で、パーティー券を売りつけられるイベントに遭遇したら、必ず「値切る」ことを忘れないように。



左右の別れ道

◀Ｃの別展開が見たいのなら、左を選ぼう。

そして全員生還が可能な隠されたシナリオEへ入る条件とは？

「東京ＳＨＡＤＯＷ」には、３人のヒロインが登場するが、Ａ～Ｄのシナリオでは残念ながら、誰かしら（ときには全員）犠牲者が出てしまう。しかし、彼女たちを全員生還させ、主人公も生きたまま渋谷の地下を探索できる、いうなれば「真のシナリオ」が、このゲームには隠されていたのだ！

【ポイント】Ａ、Ｂ、CorDクリアが前提

シナリオＥには、「渋谷駅前の布教男をヤクザから助け」、「魔法ショップ主人を殺す」ことにより突入できる。あとは助けに来た男の言葉を信じて、地下へGO！　ヒロインたちを救うのだ！



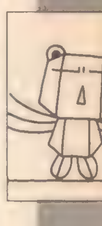
JR渋谷駅

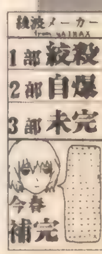
▲真ん中の男がシナリオＥのキーパーソン。



魔法ショップ

▲この男の正体をキミはもう知っているハズ。





まんが／京都府　フヨンさん

はじめて探偵物語

例えば医療用のメスなどは人を裂くのに最も適した刃物だといえる　が……寸分違わぬ位置を切り裂くのは、よほどの達人でない限り、いや、達人であっても難しい　オレに依頼が来たのもその辺が関係していたのだが……　もしも犯人が力を持っている場合、なぜ、３人目と４人目の切り口が違うのかがわからなかった。

（：87Pへ）

トワイライトシンドローム 究明編

●発売日／'96年7月19日●価格／¥5,800
●メーカー／ヒューマン
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

パーフェクトな調査と戦利品集めを目指して……

5話◉ミカの説得に全力投球

このシナリオを「大吉」に導くには、最後の説得シーンが一番のポイントになる。ここでは、サクラが危険であることをミカに伝え、自分たちとサクラのどちらが大切なのかを迫れればOKだ。湖畔の途中で見つける人形にうかつに手を出したり、調査の途中で帰ってしまうようでは、結末が「凶」になってしまうので注意しよう。



◀湖畔の近くには社がある。ここにある日記は必ず読んでおこう



▶終盤の一番重要なシーン。サクラより、ミカの説得を優先しよう。

6話◉会話の進め方がポイント

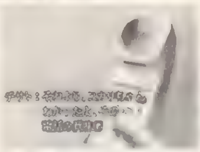
タタラ君のげた箱をチェックする、彼（幽霊）は3回とも出現させる、2回目の出現時には写真は撮らない、以上の3点は必ず押さえておこう。タタラ君の母親との会話シーンでは、怒らせないように気を配りながらイジメの現実を伝えること。サエキとの会話シーンではタタラ家での話をからめつつ説得しよう。最後のタタラ君との会話では、彼の本音を聞き出すことに集中すること。



◀対談シーンでは、どんな場合も途中で会話を投げ出すとアウトだからね

7話◉電話の主の望みとは…

このシナリオでは、無駄な時間の経過（無駄なボタン操作）があると、イベントが発生しないことがある。重要イベントを逃がさないように注意しよう。また、アラタマの電話番号は勉強机で、過去を思い出す手掛かりは本棚でそれぞれ見つけられるぞ。あとは、右の写真のポイントを押さえていれば「大吉」を迎えられる。



◀かかってくる電話には必ず出ておこう。聞き逃がしは禁物だぞ。



▶過去について調べる気になったら本棚へ。これも大吉の条件だ

8話◉勇気ある決断が大切

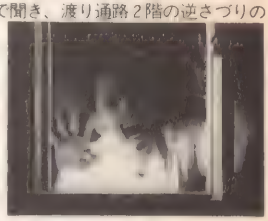
「大吉」に行き着くには、須磨伍長が怒られているシーンで、勇気を持って部屋に飛び込むのが第1歩。そのあと伍長に追いつかれてしまったら、彼に終戦の事実を教えてあげよう。説得後の脱出シーンでは、リアルタイムの制限時間が課せられるので、中央通路から、奥へと続く3つの通路の一番右へと急ごう。ミカがはぐれてしまった場合も、彼女の強運を信じてあげた方が利口だぞ。



◀伍長を説得するシーンでは、逃げたりよけいな話をふったりしてはダメ。

9話◉ショック死にご用心

多発する心霊現象を一度に全部体験してしまうと、ユカリたちの心臓がもたない。全部踏破したいなら、何回かに分けてチェックするようにしよう。「大吉」を狙うなら、書道室の霊の話を最後まで聞き、渡り通路2階の逆さづりの少女の霊を見ておくこと（どちらか一方だけでも、可）。手まり歌の解読シーンでは、箱根の関所、関のお山、どちらかを選択できればいうことなし！



▶窓の外に気配を感じてのぞいてみると…。このシーンで死ぬ可能性大。

10話◉強い意志が解決の鍵

このシナリオでは「凶」～「大吉」の判定はなく、最後までクリアできればそれでハッピーエンドとなる。道がループするシーンでは、記憶が消えてしまう前に、縁台に座ったお婆さんに話しかけよう。終盤の不思議な女の子との会話シーンでは、もとの世界に戻りたいという意志を示した選択肢を選ぶこと。



◀唯一会話に進展があるお婆さん。この人との会話で先に進める。

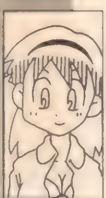


▶不思議な女の子との出会い。このあとの選択が結末を左右するぞ

戦利品獲得チャンス一覧

噂	種類	条件
第六の噂	録音	タタラ君1回目の出現ビジュアル後
第六の噂	撮影	上の録音をしたあと、撮影も可能
第六の噂	録音	タタラ君2回目の出現ビジュアル後
第六の噂	撮影	※タタラ君2回目の出現、録音のあと
第八の噂	録音	ミカのカラオケの曲が始まったとき
第八の噂	録音	研究室での「シュー」という音のあと
第八の噂	撮影	上と同じ場所で、撮影も可能
第九の噂	録音	4階渡り廊下での少女の笑い声
第九の噂	撮影	上の少女の霊は出現2秒後に撮影も可
第九の噂	撮影	旧校舎3階で遭遇する光の玉
第九の噂	録音	教室から走って逃げたあとの手鞠歌
第九の噂	録音	旧校舎2階の廃教室で出会うラップ音
第九の噂	録音	旧校舎非常口で聞こえる濡れた足音
第九の噂	撮影	プールでミカが「え？」といったあと
第九の噂	録音	新校舎3階での笑い声を伴った騒音
第九の噂	撮影	新校舎3階で窓の外を覗いたとき
第九の噂	撮影	※書道室で出現する男子生徒の霊

★表中の「※」は、入手すると「大吉」になりません。





まんが 岐阜県 ポポリ13世さん

はじめて探偵物語

デザイナーになるためにはまずは感覚を鍛えないと。ウインドウショッピング、ウインドウショッピング。あ、あの服いいなぁ。ダメだぞ美幸。ガマンガマン。1日20円で生活しないといけないんだから。学校も行かなきゃいけないしね！ よーし。今日はここまで！ 十分感覚のレベルは上がったわ！ （：57Pへ）

デザエモン＋(プラス)

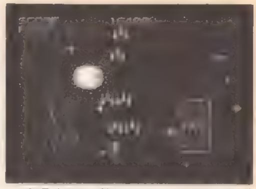
●発売日／'96年5月24日●価格／￥5,800
●メーカー／アテナ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／M
●MC／15ブロック

ぼぉく『デザエモン』……これ、前にも使いました

『デザエモン＋』は、自分だけの縦スクロールＳＴＧが作れるソフト。しかし、自分だけのＳＴＧが作れるといっても作り方や製作のコツを知らなければ、それこそクソゲーになってしまう。そこでここでは、「＋」で製作するうえでのコツをお贈りしていこう。まずは実際の作業行程の説明からだが、これは以下の通り。

①**ゲームデザイン**：世界観など、どんな設定にするかを考える。
②**グラフィック**：ドット絵でキャラを描いたりアニメーションパターンを作る
③**ミュージック**：ゲーム中に流れる曲を入力。
④**エディット**：作ったキャラや曲をステージごとに設定していく
⑤**テストプレイ**：ゲームが一応完成したら、プレイしてバランス、バグなどをチェック

もちろん②と③は順番が逆になってもかまわないし、同時進行にしてもいい。自分が作りやすいように進めていこう

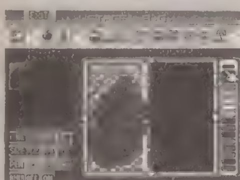

▲自分だけの縦スクロールＳＴＧが作れるソフトがこれだ

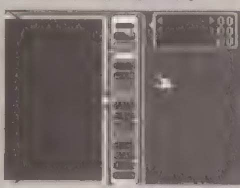
『＋』はこんなことができる

「＋」では、ゲーム中に登場するキャラがすべて自分で描け、ＢＧＭも自分で作曲できる。そのうえ自機や敵の攻撃パターンなどもかなり細かく設定が可能だ。これだけ読むと好き放題自由に作れそうだが、実はそうでもない。各パート……例えば、グラフィックなら16色しか使えないなど、いろいろな約束ごとがあるのだ。その約束ごとを知らないで製作を始めてしまうと、あとあとで自分のクビを絞めることになりかねない。しかし、最初から全部覚えるなんてことはできないので、段階を踏みながら覚えていくようにしよう。

●グラフィック

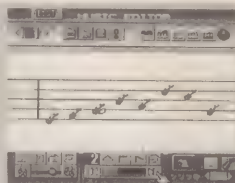
自機、敵、背景などのグラフィックはすべてドット絵で描くことができる。しかし、それだけにドット絵が描けないと、好きなキャラが作れないのだ。しかもメモリーカードの容量の都合やソフトの仕様上、１つのステージで使える色数などが決められている。そのため、同じキャラの色を変えて違う面で使ったりするなどの工夫が必要になってくるのだ。同じように、背景に使うパーツもいろいろなステージで流用できるものを作っておこう。最後は容量との戦いになってくるのだ。


▲パーツは、流用ができるように作ったほうがあとあとラク。


▲パレットもパーツと同様、流用ができるものを作ろう。

●サウンド

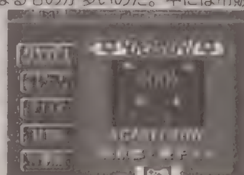
ゲーム中のＢＧＭすべてを作曲できるが、それだけにある程度は音楽の知識がないと使いこなせないようになっている。とはいっても自分で作れるパートは２つ。それ以上のパートはリズム＆ベースマシンを使うことになる。これは、コードに合わせてリズムやベースが自動的に流れていく便利なモノだが、１小節に１つしかコードをつけることができない。これはハッキリいって致命的な欠点なので、既製の曲や自作の曲を打ち込むときは、特に気をつけたい。また、五線譜上のＭやｍ（長調や短調のこと）はＣ（ハ長調）のみとなっているのにも注意。これだと当然、転調をするときには、すべてＣの五線譜上で行わなければいけないぞ。＃や♭をつけ忘れないようにしよう。これらを１個つけ忘れただけで不協和音になり、曲がだいなしになってしまうこともあるのだ。



▲最大16小節の曲を16曲まで作ることができる。

●コンテスト受賞作が遊べる!

過去２回開催された「『デザエモン』コンテスト」（ＳＦＣ版）で受賞した10作品が、『＋』には入っている。どの作品もやはりコンテスト受賞作品だけあって、いろいろな面でとても参考になるものが多いのだ。中には市販のゲームとも見劣りしない作品もあるので、ただ純粋にプレイしても楽しいぞ。これらを一通りプレイして、自分の作品を作るうえでの参考にしてはどう？


▶受賞作をプレイして、参考にするのもいいかも？

「コピー化計画」未だ(コリずに)実行中

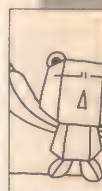
クマはいいよねぇ。え？　僕かい？　カヲレだよ。やぁ、ひさしぶり（電撃ＰＳ32号のＰ.124参照）。

それはいいとして電撃ＰＳでは未だに「コピー化計画」を実施中なのさ。
①：メモリーカード
②：自分の住所・氏名と料金分の切手（郵便局の人に聞けばわかるよ）が貼られた返信用封筒

この２つを送ってくれれば、コピーしてあげるよ。ほかでもないキミたちのため……そう、好意に値するキミたちだからさ。え？　「好き」ってことだよ。なお、あて先は「電撃ＰＳコピー化計画係」まで。締め切りは特に設定してないよ。いつまでもキミたちを待っているからね。ちなみに、前に募集したときのものと内容は一緒だよ。



▲もちろん「デザエモン＋」がないと「クマ」は遊べないからね。





まんが・岐阜県　田中将司さん

はじめて探偵物語

「前の２つの事件はとうなんですか？」「なんとなくだが……使われた凶器が同じ様な気がしてな」……桐生さんのなんとなくは100%何かがある　それがこの人の力だからだ　なんの弾みで様々な事件が繋がるかは本人もわからないらしいが、「これとこれは怪しいぞ」と思ったことは確実に関連があるのだ

（：83Pへ）

ナムコミュージアムVOL.3

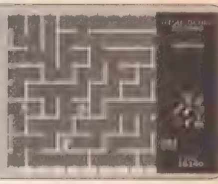
●発売日／'96年6月21日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／NC
●MC／1ブロック

『闇ドルアーガ』全宝箱の出し方を完全公開!!

「ドルアーガの塔」に隠された「裏ドルアーガ」。なんとこの裏ゲームの陰に、さらに難易度の高いもう1つのゲームが存在した！　その名は「闇ドルアーガ」。半端じゃなく難しいこのモードに挑戦、クリアしてこそ真のゲーマーといえるだろう。だが、何のヒントもなしにクリアできるほどこのモードは簡単ではない。そこで「闇ドルアーガ」の宝箱の出し方を完全公開！　これでカイの救出にまた1歩近づくぞ！

闇ドルアーガへの入り方

ミュージアムでL1とR1を押したまま✚キーを時計回りに3度回し、写真の壁の前で◎を押して裏面に入る。裏面でDIPSW4をONにしてセレクトを押し、◎、右、⊗、下、◎、左、R1、L1、R2、L2と入力。



※表内の座標は画面左上を（00、00）としています。例えば（03、07）だったら左上から右に3歩、下に7歩行った地点になります。

61階	ジェットブーツ	グリーンスライムを6匹殺す
62階	カッパーマトック	グリーンスライムを2匹殺す
63階	ホワイトソード	ブルーナイトを2～5人殺す
64階	チャイム	敵を全滅させてから鍵を取る（もしくは鍵を取ってから敵を全滅させる）
65階	ポーションオブヒーリング	メイジの呪文を盾で3回受けたあと、メイジを全滅させる
66階	キャンドル	右側の外壁に接触してから、キャラの向きを変えずに左へ歩く
67階	シルバーマトック	鍵を取ってからマトックを壊す
68階	空箱	画面左上隅に、剣を鞘に収めていない状態で行く
69階	ガントレット	剣で2回ファイアーエレメントを消す
70階	アーマー	スモールスライムを全滅させる
71階	キャンドル	上の外壁に接触してから向きを変えずに下の方へ移動する
72階	ポーションオブパワー	左の外壁が見えている状態で、左外壁の通路にゴースト又はドルイドを誘導する
73階	レッドラインシールド	敵を全滅させてから鍵を取る
74階	ポーションオブエナジードレイン	TIMEが2000になるまで待つ
75階	ポーションオブアンロック	ブルーナイト、ミラーナイトとすれ違う（両方のナイトに一定量のダメージを与える）
76階	パーマネントキャンドル	左と下の外壁に接触する
77階	グリーンネックレス	ウィザードゴーストを10回ワープさせる
78階	ドラゴンスレイヤー	計10秒間外壁に接する（75階のポーションオブアンロックが必要）
79階	ブックオブフェンス	扉を開けずにTIMEが5000になるまで待つ
80階	ポーションオブエナジードレイン	TIMEが19000になるまで待つ
81階	バランス	扉を通過してから鍵を取る
82階	ポーションオブエナジードレイン	ラージスライムを全滅させる
83階	バイブル	敵を殺さずに鍵を取ってから、スライムを殺さずにマジシャンを全滅させる
84階	ポーションオブアンロック	出現地点で剣を2回出し入れしてから、剣を収めて出現地点を通過する
85階	得点655200点	外周の四隅を通過してから扉に重なる
86階	ハイパーガントレット	剣を20回出し入れする（バランスが必要）
87階	グリーンリング	扉を通過してから鍵を取り、扉を開ける
88階	ブックオブゲートディテクト	剣を鞘に収めていない状態で、扉の上で静止する
89階	ゴールドマトック	外壁に対して剣を振り、マトックを壊す
90階	レッドネックレス	特定のウィルオウィスプに重なる（通過は×）
91階	パール	セレクトボタンを押す（84階のポーションオブアンロックが必要）
92階	バランス	剣を4回出し入れする
93階	ハイパーシールド	ソーサラーを殺してから、剣を出してシルバードラゴンとすれ違う（92階のバランスが必要）
94階	ブックオブキーディテクト	メイジを殺さずにミラーナイトを殺す
95階	バランス	ローパーとブラックドラゴンにすれ違う
96階	ブックオブスライム	スモールレッドスライムの呪文を盾で1度だけ受けてから扉に重なる（2度受けてしまうと宝物は出現しない）
97階	ハイパーヘルメット	鍵を取る、最大サイズのスライムを全て殺すの両方の条件を満たした状態で、ローパーとすれ違う（95階のバランスが必要）
98階	グリーンクリスタルロッド	シルバードラゴンとブラックドラゴンを重ねる
99階	レッドリング	扉から見て水平、垂直方向にあるすべての壁をマトックで壊す
100階	バランス	TIMEが2000を切る前に敵を全滅させる
101階	空箱（取ると死ぬ）	ウィザードを全滅させてから、クオックスとレッドナイトにすれ違う
102階	ポーションオブデス	ブルー又は中速のレッドウィルオーウィスプとすれ違ってから鍵を取り、扉を開けてブルーまたは中速のレッドウィルオーウィプスとすれ違う
103階	ポーションオブキュアー	スライムを小さい順にすべて殺す
104階	ブックオブライトゲートディテクト	メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザードの順に殺してから、ローパーとすれ違う
105階	エクスカリバー	ブルーナイト、ハイパーナイト、リザードマン、レッドナイトの順に殺し、あとに出た宝箱を取ってから、スタートから出現している宝箱を取る（100階のバランスがないと偽物になる）
106階	ブルーネックレス	TIMEが10000を切る前に通常サイズのクオックスとすれ違い、TIMEが10000を切ってからヒュージクオックスとすれ違う
107階	ポーションオブエナジードレイン	ローパーを殺してから、左の外壁に触れる
108階	レッドクリスタルロッド	マップ上の座標（02.02）、（17.02）、（02.28）、（17.08）の4カ所すべてを通過する
109階	プラチナマトック	正しい扉を通過してから、外壁に向かって剣を出しマトックを壊す
110階	バランス	ローパーを全滅させる
111階	サファイアメイス	剣を出した状態で、盾で3回呪文を受ける
112階	ハイパーアーマー	壁を20枚壊す（110階のバランスが必要）
113階	ポーションオブデス	レッドナイトを殺す
114階	ポーションオブアンロック	鍵を取ってから、扉を開けずにマップ中央下の座標（10.07）から（10.08）を縦に通過する（迂回しないこと）
115階	ブルーリング	マップ中央の座標(09.05)、(09.06)、(10.05)の4カ所すべてを通過する（114階のポーションオブアンロックが必要）
116階	117階への扉の鍵	アーマーで呪文を受けたあと、盾で呪文を受ける
117階	ルビーメイス	マップ上の座標（10.08）、（10.02）、（10.05）、（04.05）の4カ所を順に通過し、出現した偽物のカイを殺す（宝物と一緒にクリスタルロッドを回収すること）
118階	ブルークリスタルロッド	シルバードラゴンとブラックドラゴンを殺したあと剣を出してクオックスとすれ違う。クオックスを殺している場合は、クオックスを殺した地点を通過する
119階	―――	足の速いハイパーナイト→分身ウィザードの4人のうちの本物→クオックスの順に殺すとドルアーガが出現するので殺し、クリアする（ドルアーガを殺さずに扉を出るとZAP）
120階	―――	イシターの上を通過したあと、マップ上の座標（06.08）→（08.02）の地点で順に下を向き、カイの上を通過したあと（05.06）の地点で下を向く





まんが／愛知県　350円さん

はじめて探偵物語

はっ……何気なく流してきてしまったが……「ハムスターは日本語を話せないハズだぁ！」「そのとうりでちゅ。実は私、ハムスターのふりをしていますが、本当は愛の戦士ラッキチューなのです。今、地球は狙われています」「狙われている？　誰に？」「宇宙の支配者暗黒バッキーさんにです」

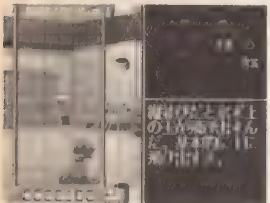
（：72Pへ）

女子高生の放課後…ぷくんパ

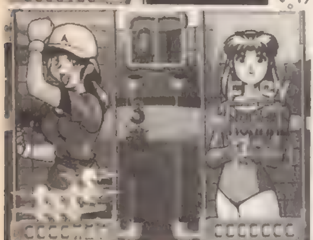
●発売日／'96年9月27日●価格／¥4,980
●メーカー／アテナ
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ポイントは小玉の扱い方！ すべてはこれにつきるのだ!!

このゲームの最大のポイントは、1つで2つという小玉の扱い。これをバッチリうまく使うことですさまじいまでの連鎖を組み立てることが可能になるのだ。ところがこの小玉、思ったように扱うのはけっこう難しい。ただでさえこの手のゲームは頭で理解していてもいざ実行するとなると大変なのに、この「ぷくんパ」ではその「頭で理解する」ということがまず困難なのだから困ってしまう。ここでは、なるべく難しく考えなくてすむように、小玉のうまい扱い方を伝授するぞ。基本さえ覚えてしまえば、十分戦えるようにはなるハズ。



◀デモでも説明してくれるけど……ちょっとわかりにくい。



▲うまく小玉を使って大連鎖が組めると気持ちいいんだけどね。

Point1◉小玉を破裂させるには？

小玉はそのままでは用をなしてはくれない。破裂させ、2つの大玉に変化させた時点で初めて、攻撃なり連鎖なりが考えられるようになるわけだ。この小玉を破裂させる方法だが、これは簡単。隣接した位置で同色の大玉を3つ以上つなげ、消すだけでいいのだ。このとき、大玉でなく、隣接するオジャマブロックを消した場合でも小玉は破裂するので、覚えておこう。知っているのとそうでないのとでは、大きな差がでてしまうぞ。



◀大玉を消す以外に、オジャマブロックも小玉破裂に使える。これは覚えておく必要アリ。

Point2◉横並びの小玉は…？

小玉を破裂させた場合、横並びになっていたときは、あぶれた分は基本的に右側に飛び出す。つまり、小玉内で左にあったのはそのラインに残り、右側にあったものが、それまであったラインの1つ右側に飛び出すわけだ。縦に連鎖を組みたい場合には、小玉内の左側を連鎖に組み込む腹づもりでいればよい。なお、例外として、ラインの右側が詰まっていて左側が空いている場合のみ、飛び出す小玉は左側のモノになる。



◀横並びの小玉は、基本的に右に飛び出す。それを考慮に入れて連鎖を組むのだ。

Point3◉縦並びの小玉は…？

さて、それでは今度は縦並びになっている小玉の飛び出し方について説明しよう。小玉を破裂させた際に、上に何もなかったときはまったく問題ない。そのままの配置で小玉が大玉に変化するだけだ。問題は上下ともにふさがっている場合。こういうときは小玉の中でも、上にあったモノが横に飛び出すようになっているのだ。つまり、小玉の中で下にあるモノを組み込んだ連鎖を考えると、大連鎖に化けてくれることが多いというワケ。

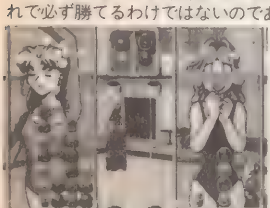


◀縦並びの小玉は、上の玉が飛び出す。これを連鎖に組み込めればかなりのものだ。



どうしても勝てない！ …ってときにはこうしよう！

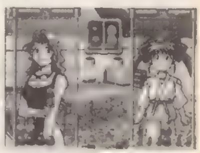
考えながらゆっくり連鎖を組んでいたら、COMが小連鎖を連発してきて負けてしまった……。こんな経験は、この手のゲームをプレイしていると、必ずあるといっていいだろう。このゲームは、大連鎖を組みやすいわりにフィールドが狭く、さらに相手の攻撃によるオジャマブロックを攻撃に転用しづらいという性質がある。確実に勝ちたいときは、欲を出さずに3～4連鎖くらいの小連鎖を繰り返し、相手の攻撃を封じつつ攻め立てるのがいいだろう。それでもダメなときは……しかたない、運を天に任せて、右で紹介している戦い方を採用してみるのもまた一興。ただ、これで必ず勝てるわけではないのであくまで気休め程度にとどめておいてもらいたいんだけど。結局、最終的には経験がモノをいうゲームだからね。「ぷくんパ」に限らず、PZGって。



◀勝つことが目的なら、大連鎖を狙うばかりが能じゃないぞ。

◉先手先手で攻めていく！

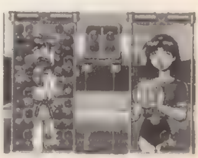
連鎖は考えず、消せるところから優先的に消していく。そのうち小玉がらみで連鎖ができてくれるかもしれないし、相手が自爆してくれるかもしれない。とにかく消しているから、攻撃されてもあまり痛くない……と、かなり消極的な策。でもけっこう勝てちゃうから不思議。



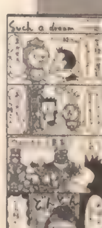
▲消せるところから消す。消極的なことこの上ない。

◉最後は運まかせ!?

まず、何も考えずにフィールドの左右2ラインくらいずつの玉を積む。そこから、真ん中の2ラインを使って1つ1つ消していく。相手の攻撃を多少受けても、玉の落下口は極限まで掘ってあるわけだから、安心だ。しかもこの方法だと、勝手に大連鎖ができることも多いのだ。



▲奥義スケ○ウダラ流とでもいおうか。意外に強い。



まんが／神奈川県 多奈竜さん

はじめて探偵物語

えっとポイントが間違ってたりして、問い合わせをしたいときは……っと問い合わせのタメだけにハガキを1枚使わなきゃいけないのぉ……？ あ、封筒でまとめ送りしてるときは1枚別に用意すればいいだけか。なんだか、ポイントの計算ミスが起きてるからしょうがないみたいね……。なんだかなぁしょうがないか。 （：40Pへ）

新型くるりんPA!

●発売日／'96年7月26日●価格／¥4,800
●メーカー／スカイ・シンク・システム
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

キャラ別スペシャルアイテム活用法

このゲームでは、キャラごとのアイテムの効果、特にその範囲によって組み方を考える必要がある。さらに前作と違って、導火線を長くつなぐよりも、連鎖を重視した積み方にしないと大量の攻撃はできないので、難易度は高めだぞ。

ちなみに、ボスキャラのパロパル国王とミスターユッキーは、ウラワザで使用可能。やり方はタイトル画面になった瞬間、タイトルが上から落ちてくる間に✚キーを右に1回転するのだ。成功すれば「こんにちはー！」という声がするぞ。



◀ボスキャラ使用のコマンド入力のタイミングは一瞬。素早く入力しよう。

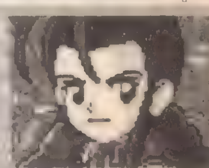
ミハエル

アイテムはなるべく下の方に、上を向けて置くのが基本。その上に雪だるまがたまるように、縦穴状に場所を空けておくといいぞ。



王鈴香

誘爆範囲の広い火龍をうまく使えば、離れた場所の導火線も燃やせる。置くときには、余分な導火線まで燃やして連鎖をつぶさないように注意。



バーニングキッド

時限爆弾として使った場合、あちこちから点火するため、連鎖にならなくなってしまう。連鎖の最初だけに置くか、アイテムに頼らない戦いを。



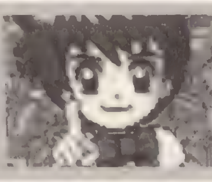
ガブリエルMk-Ⅱ

ロシアンドリルを生かすためには、縦穴を残し、下の方に点火口を設定した積み方をしよう。雪だるまがないときは通常の爆弾として積むのだ。



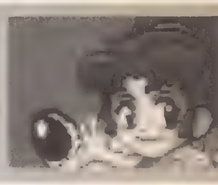
如月ナミ

転がっていくアイテムを活用しやすいように、雪だるまを送られそうになったら、ブロックを横に広く並べよう。置くときの向きも、よく考えて。



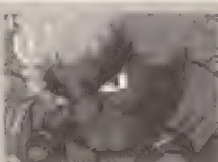
リサ&フィリップ

反撃型のキャラ。アイテムをためていくための縦穴を空けておき、そこに点火できるように下の方へつながる導火線のつなぎ方をしておこう。



キャプテンボルト

積んだ導火線の点火口はいちばん下に設定して、そこにつながる縦穴を空けておこう。アイテムの置き場所は、なるべく雪だるまの多いところへ。



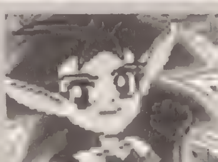
Dr.コーナス

攻撃されてからでも、雪だるまを溶かしながら連鎖が組める。アイテムを使った後の導火線のつながりを予測して、じっくり大連鎖を組もう。



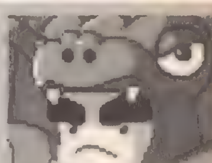
フェリス

フェリスでパワーアップした導火線は、連鎖の後の方で燃えるようにするとすごい攻撃力を得られる。アイテムの置き場所を常に空けておこう。



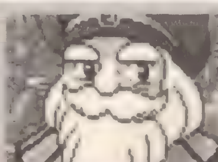
トニラ

トニラの口の向いている方向には直線状の導火線がつながっていると考えていい。トニラと点火口の間に雪だるま以外を置かないようにしよう。



パロパル国王

アイテムの火種は、点火口に置いても火がつかない。つながった導火線の途中に置いていくだけで、簡単に連鎖を組むことができるぞ。



ミスターユッキー

アイテムを燃やすと、相手の積んでいた火種が雪だるまになってしまう。相手が連鎖を組んでいるときじゃないと意味がないので、早めに使おう。







まんが／岐阜県 田中将司さん

はじめて探偵物語

警視庁特務科第3分室室長・桐生統次。泣く子も黙る頑固オヤジである。オレの元上司だ。「久しぶりだな」「ういっす」……すぐ睨む……。「実はな、今回の事件なんだが……10年前のこの事件が関係してる気がしてな。調べといてくれ」「し、調べといてくれって」……オレはもう部下じゃないのに……。 （：93Pへ）

るぷぷキューブ

ルプ☆さらだ

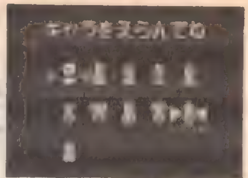
●発売日／'96年8月30日●価格／¥4,800
●メーカー／データム・ポリスター
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

対戦で勝ちたいと願うあなたに捧げる必勝講座!

必勝講座に入る前におトクなワザを1つ。最初に対戦モードに入ると、サラダの服装は1種類しか選べない。しかし、ストーリーモードを1話ずつクリアしていくと、クリアした話の服装をしたサラダが使えるようになるぞ(全11種類)。それではチョイワザを紹介したところで基本からの「ルプ☆さらだ」攻略に入ろう。



◀どんなに難しいパズルでもヒントを使えばクリアは可能。あとは根性だ



◀全ストーリー!をクリアできれば11種類のサラダが使えるようになるぞ。

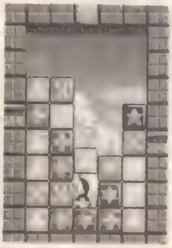
◉基本テクその1

対戦PZGで一番ポピュラーな連鎖テクニックがコレ。同色のキューブを2つ重ねて列を作っていき、隣接した2つ重なったキューブの上にそれと同色のキューブを置いていけば準備完了。あとは一番端のキューブを消して、L字型にキューブが消えるようにしていくだけで、カンタンに4連鎖ができちゃうぞ。横一列に並べるのがコツだ。



◉基本テクその2

見た目が最もシンプルな連鎖方法。まず一番下に色の異なるキューブを配列し、その上に同色のキューブを2つ横に並べる。その上に一番下の段と同色のキューブを2つ重ねれば完成（下が2つで上が1つでも可)。降ってくるキューブの運がよければ、横5列分すべてを使って17キューブが消せるハズ。着火点はもちろん真ん中のライン。



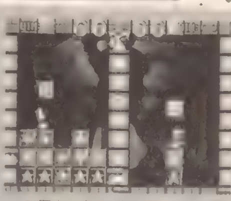
◉基本テクその3

少ない連鎖でいかにたくさんのキューブを消せるかという挑戦にも近いのがこの方法。縦に仕掛けを作るために、理論上2連鎖で最大24キューブ消すことが可能。作り方は最下段に同色のキューブを2つ並べて、隣りに違う色のキューブを置く。これを連鎖の着火点とし、その上に先程並べた色と同色のキューブを上に重ねていけば完成!



妨害キューブの発動条件

敵に勝つには妨害キューブを送るのが基本! そこで、妨害キューブを敵に送る発動条件を再確認してみよう。●その1：多数のキューブを一気（4個以上）に消す。●その2：連鎖でキューブを消す。●その3：画面上方でキューブを消す。以上の3つが発動条件。この中で、特に重要なのは「その3」の法則。ただの3個消しでも上方で消せば相手に妨害キューブを送るコトができるので、多数消しや連鎖と組み合わせれば相手を一撃で葬ることも可能だ!



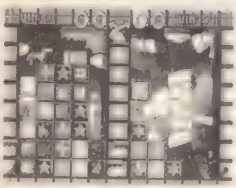
▲5個を一気に消して、少しずつブロックを送るのも1つの手段だ。

▼画面上方から連鎖をすれば、一気に20個以上のブロックを送れる



◉必勝のコツその1

妨害キューブはこちらの陣地を埋めていく厄介な存在。しかし数が少なければ連鎖を作るのに最適なキューブともいえる。危険を好機に変えるのがこのゲームの醍醐味の1つ! 落とされてもめげずにそれを利用しよう。



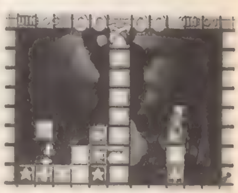
◉必勝のコツその2



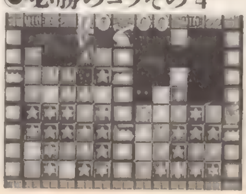
このゲーム最大の特徴はキューブを動かせる点。連鎖を作るのにとっても便利だ。コツは次に降ってくるキューブの色を確認し、降ってきてから移動すること。変なところにキューブを落とさないために覚えておこう。

◉必勝のコツその3

1本穴は危険! なぜなら、上から降ってくるキューブに運をまかすしかなくなってしまう状態になるからだ。なるべく階段状にキューブを積んでいき、移動できる範囲を広く確保することを心掛けよう。



◉必勝のコツその4



上方でキューブを消せば妨害キューブを敵にたくさん送れる利点がある。しかし、いくらキューブをたくさん送れると言っても最上段は、横移動しかできないので、危険。上段から2〜3段目で連鎖を作るのがベストだ。





まんが／秋田県 桃栗てくのさん

はじめて探偵物語

マクスンは一時期日本人と結婚。その息子は日本で大学教授をしていることまでわかった。慶西大学史学部近代史教授、兵頭稚雄。それがマクスンの息子の名前だった。「最近起きている事件が貴方の父親の犯行手口と似ていることをご存知でしたか?」「いやまったく。私は父親の顔を知らずに育ちましたから」
(:50Pへ)

ギャロップレーサー

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

シーズンモードでGⅠを勝利するためのポイント

このゲームには調教シーンがいっさいなく、レースに勝てるか否かは、ジョッキーであるプレイヤーの腕次第。GⅠへ勝ち上がるにはかなりのテクニックと運を要するが、馬の才能を見極め、開花するように努力すれば、決して夢じゃない。勝利への近道を伝授するので要チェック！



▶逃げ、追い込みといった馬のタイプを見極めよう。

POINT1◉騎乗テクニックを身につけろ

まずスピード馬、スタミナ馬のどちらを買っても構わないが、騎乗法が若干異なることは覚えておこう。それよりも重要なポイントは、グロース（成長）タイプのグラフを確認すること。お金を稼ぎたい場合は、3歳から7歳まで平均して数値が高い馬を、狙っている年齢限定の重賞があれば、その年の数値が最高に上がっている馬を購入すること。また、距離の適性も合わせて考えるのも忘れずに。

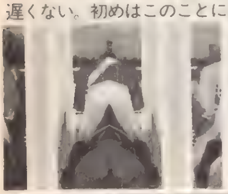


▲良馬に巡り会えるまで購入を控えるのも手だ。

POINT2◉じっくり考えて馬を購入

馬を購入したら、さっそくレースに登録。ここでは、強い馬を極力避けてレースを組むことをオススメする。なぜなら、馬の乗り方やベストな距離は、その馬に何度も乗らないとつかめないからだ。名馬と戦うのは重賞レースでも遅くない。初めはこのことに注意して、距離と種類（芝かダート）を選び出場しよう。レースでは、どのタイプの馬もスタートが重要。ゲートが開くと同時にタイミングよくボタンを押せば、よいスタートが切れる。スタート後、逃げ馬は✚キーの上を連打して徐々に先頭へ。逆に追い込み馬は馬群の後ろにつけよう。道中はどのタイプもスタミナと相談して位置をキープ。ラスト800で先行、差し、追い込み馬はムチを入れ、逃げ馬は600でムチを入れるのだ





◀スタートのタイミングはつかみづらい。慣れるしかない…。



▲レース展開に合わせることも必要だが、あくまでも基本に忠実に。

POINT3◉馬の「気分」をそこねるな

画面の左下にあるコンディションランプは馬の気分を表すもの。これが青や緑の場合は、馬が気分よく走っている状態で、実力以上の力を出せる。しかしランプがオレンジを通り越して赤くなると、馬か勝手に走り出し、かかってしまう（暴走）こともある。そうなるとスタミナがどんどん減り、手綱を引いてやっと馬を落ち着かせても、ほとんどの場合手遅れだ。では、馬の気分をよくしたままレースを運んでいくにはどうするのか？　1つは何度も書いているように、逃げ、差しなどの馬のタイプに合わせた騎乗を心掛け、無理をさせないこと。2つ目は、ほかの馬との接触を避けることだ。馬群で待機する差し馬は接触しやすいので、特に気をつけよう。





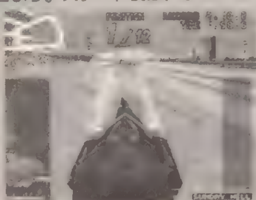
▲馬のタイプに合ったレース展開をすれば赤くならないぞ。

◀馬群に飲み込まれた場合は、すかさず視点を変えて、後方馬に注意。レーダーも確認しよう。

スピードかスタミナか？　2タイプの馬の騎乗法を伝授！

スピードタイプなら…

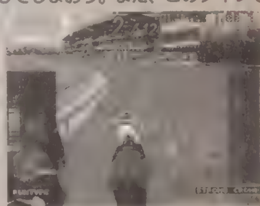
スピードはあるがスタミナが少ない馬は、ズバリ1600Mまでの短距離馬。スタートでの出遅れは致命傷となるので、神経を集中させよう。スタート後は、とにかくスタミナをムダ使いしないように注意。また、馬がいったん気分をそこねると、短距離ゆえに立て直す前にゴールしてしまうので、周囲の馬を常に警戒してレースを進めよう。直線でスタミナを残していれば勝てるはずだ。



▲素早い対処が実を結ぶスピードタイプ。どちらかといえば上級者向けか!?

スタミナタイプなら…

スタミナ馬は長距離向き。スピードがないので、多少ムチャをしてもよいから、最後のコーナーでは先頭に立ち、そのままゴールしてしまおう。また、このタイプも気分をそこねるのは避けたい。しかし、ランプが赤に点滅した場所が道中なら、まだ取り返しがつくぞ。馬を落ち着かせるために減速し、ランプが戻ったら復帰させよう。距離の長さとスタミナを生かして勝負だ。



▲最後の直線では必ずトップに立っていること。直線が長ければもっと有利。



まんが／埼玉県　MIYAさん

はじめて探偵物語

「この娘見たことないかな」図書室は小さいとはいえ、ちゃんと数人の係員が蔵書を管理している立派なモノだった。「ああ……何度かありますよ。そういえば昨日も来てたなぁ……え？　第1講堂の準備室で殺されてたのって彼女なんですか？」……彼女はよく隅で本を読んでいたらしい。誰に聞いても同じ様な答えだった。

（：11Pへ）

ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800
●メーカー／KSS
●ジャンル／ファッションSLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ゲームの序盤は、とにかくお出かけ先を増やしていくべし!

このゲームでは、ただ町を歩くだけでは大きなパラメータアップは望めないので、序盤はおでかけ先をできるだけ増やしていくことが重要になる。まずは季節に合った服を交互に着ながら町を歩き、行けるお店を増やしていく。お店が出そろったら、友だちに会っておこう。ももこはバーガーショップ、ゆりはブティック、ひなぎくはアクセサリー店でそれぞれ3分の1の確率で会える。一度会っておけば、「友だちの家」に遊びに行けるようになるのだ。さらに、ももこはCDショップでようすけと、ゆりは本屋で柳葉と、ひなぎくはスポーツショップでたくろうと出会っておけば、デートが可能になるぞ。また、2年目からは町を歩くことでゲームセンターなどの遊び場所を発見できるので、残らず行けるようにしておこう。ちなみに、アルバイトのオススメはチラシモデル。スタイルとファッションセンスを養えるうえ、着替えは3人とも標準で持っている「体操服」でOKなのだ。

クローゼットに隠されたヒミツ

季節の変わり目ごとに母からもらえる着替えは、前の季節で最も活用したクローゼットから、まだ持ってないものがランダムで選ばれる。このとき、最も活用したクローゼットの中がすでに埋まっていた（6種類すべてもっていた）場合は、何ももらえないので注意しよう。着替えを多く入手したいなら、いろんなクローゼットから選ぶように心がけるといい。また、逆に同じクローゼットの着替えばかりを使っていると、やがてそのクローゼットの横に苺のマークがつく。この状態になると、そのクローゼットに入っている着替えなら、どんな状況で着ても必ず合うようになるのだ。例えばバイトの面接に水着で挑んだとしても、服装は合っていると判断されるぞ。これは、彼女にとってはそのファッションが普通であると世間に認知されたと考えるといいだろう。



▶どんな状況にも合う着替えは、育成のことを考えるとおいしいぞ。

ゲームに登場する着替えのリストを完全紹介!!

ここでは、登場する着替えを完全紹介するので、入手したかどうかのチェックに役立てて欲しい。ちなみに、新しい着替えは、季節の変わり目に母親からもらうことで増やしていくしか方法はなく、何が手に入るかは、ある程度運の要素も絡んでくる。1回のプレイではすべて入手することはできないぞ。また、同時にその着替えが合っている季節も公開するので、おでかけする際は、着替えと季節がちゃんと合っているかをきちんと確認しておこう。

ももこ

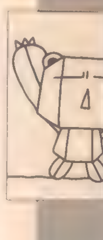
	着替え	春	夏	秋	冬
るんるん	ロングスカート	●	●		
	ジャンパースカート	●		●	●
	カーディガン		●	●	
	フレアーミニスカート		●		
	ショートパンツ		●	●	
	キュロットスカート	●		●	
きゃぴきゃぴ	ワンピース	●		●	
	プリーツスカート		●		
	ハーフコート				●
	タンクトップ		●		
	ボレロ	●		●	●
	ファーベスト		●	●	
おめかし	ワンピース	●		●	
	タートルネック	●		●	
	ツーピース				●
	フェイクファー				●
	振り袖	●	●	●	●
	浴衣		●		
とくべつ	体操服	●	●	●	●
	水着		●		
	レオタード	●	●	●	●
	スキーウェア				●
	ハッピ		●	●	
	オバケ	●	●	●	●

ゆり

	着替え	春	夏	秋	冬
るんるん	ジャンパースカート		●		
	ワンピース	●		●	
	ロングフレアー			●	●
	ノースリーブ		●		
	ボアコート				●
	Gジャン			●	●
きゃぴきゃぴ	ボレロ	●		●	
	ツーピース	●		●	●
	ニットのワンピース	●			●
	ミニのスーツ	●		●	●
	スウェードボレロ				●
	ワンピース		●		
おめかし	Aラインワンピース		●		
	ロングタイト	●		●	
	ソフトコンシャス		●		
	エレナのドレス	●	●	●	●
	振り袖	●	●	●	●
	浴衣		●		
とくべつ	体操服	●	●	●	●
	水着		●		
	レオタード	●	●	●	●
	スキーウェア				●
	ハッピ		●	●	
	オバケ	●	●	●	●

ひなぎく

	着替え	春	夏	秋	冬
るんるん	Gジャン	●		●	
	ショートパンツ	●		●	
	ワンピース		●		
	パーカー	●		●	●
	ヒップボーン			●	●
	ジャンパースカート		●		
きゃぴきゃぴ	スリーピース	●		●	
	ビスチェ		●		
	ダウンジャケット				●
	セーラーカラー	●		●	
	ハーフコート				●
	ワンピース	●		●	
おめかし	ベストスーツ	●		●	●
	パフスリーブ	●	●		
	ツーピース	●		●	
	パーティドレス	●		●	●
	振り袖	●	●	●	●
	浴衣		●		
とくべつ	体操服	●	●	●	●
	水着		●		
	レオタード	●	●	●	●
	スキーウェア				●
	ハッピ		●	●	
	ようせい	●	●	●	●





まんが／岡山康・マグナムさん

はじめて探偵物語

こんにちわ　私はデザイナーを目指す18歳の少女、美幸です。東京に出てきたばかりなのでまだまだわからないことばかりですが今後ともよろしくお願いします「おっはよぉぉ！　よ～しガンバルぞぉ！　風呂無し四畳半のこの部屋から私の東京ライフは始まるのだ！」

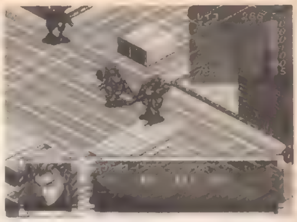
（：62Pへ）

CRW
カウンターレボリューションウォー

●発売日／'96年8月30日●価格／¥5,800
●メーカー／アクレイムジャパン
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

厳しいミッションで生き残るための理想的なキャラ育成法

百戦錬磨のSLGフリークをすらうならせる、難度S級の戦略SLG「CRW」。その難しさの最たる要因としてあげられるのは、ステージごとの敵と味方の戦力差が大きかったり、戦闘開始時に敵のユニットがすべてブラインドされているなど、プレイヤー側に厳しい条件がそろっていることだ。この不利な条件をはね返し、困難なミッションの数々をクリアするための最善策、それはやはりCRWのメンバーをどんな逆境にも耐えうる優秀な戦士に育て上げることだろう。ここではキャラクターごとの特徴に合わせた、理想的な育成法を紹介するぞ。



退却は絶対に避けよう

キャラクターのステータスに振り分けボーナスポイントは、ミッションに参加して、なおかつクリアまで撃破されずに残っていないともらえない。人数制限で参加できないのは仕方がないが、退却は絶対に避けよう。

キャラクター別模範的育成指南! CRWの面々はこう育てろ

響子

リーダーである彼女が撃破されると、いかに味方が有利な状況にあってもその場でゲームオーバーになってしまう。それゆえに敵の標的になることが多い、いわば部隊の生命線だ。相手の主力兵器の攻撃にさらされても持ちこたえられるよう、防御面を中心に鍛えたい。



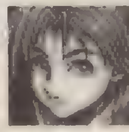
柏田

後方からの支援に徹する柏田に求められるのは、百発百中の銃の腕と、一撃必殺の攻撃力。したがって、おのずと上げるべきステータスも決まってくる。命中率アップにつながるTECと、攻撃力を上昇させるSTRのステータスを重点的に上げていこう



エイミ

長所の素早さを極限まで磨き上げれば、究極の「避ける壁」になる。AGIの高さはイコール行動回数の多さでもあるため、迅速な行動が求められる電撃作戦でも先頭に立って活躍できるぞ。「戦場の赤い旋風」、そんな2つ名が似合うキャラに育てよう。



ボマー

部隊にふりかかる火の粉をすべて遮断する、壁としての存在意義は非常に大きい。先手を取るための素早さは必要なく、攻撃力の低さも武器の性能でカバーできるので、徹底的に防御力だけを高めていこう。周囲の敵を発見する重要な役目もになう。



ジェニー

たとえていえば蜜のしたたるナイフのような、危険な魅力をたたえるキャラクターのジェニー。優れた攻撃力をひたすら研ぎ澄まし、ステータス的にもそのイメージどおりにしてしまうのがいいだろう。防御力の問題は、他の味方にかばわせることでクリアする。



半蔵

柏田が一撃必殺を身上とするスナイパーなら、半蔵は絶対に狙いを外さない技巧派タイプ。といっても、やはり攻撃力が高いにこしたことはないので、TECと併せてSTRのステータスも上げていこう。キャラ的なカッコよさではこちらが上か？



キッド

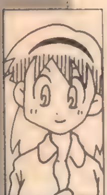
初期のステータスがけっこう中途半端なので、使いどころに困ってしまう。攻撃力をメインに上げてジェニーとツートップを組ませるのが妥当なところか。セオリーを無視して防御力を高め、3タイプそろったアタッカー部隊を編成するのもおもしろい。



スコット

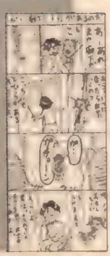
基本的には柏田と同じ育て方でOK。メンバー全員が出撃できるミッションでは、部隊を守るもう1つの壁として活躍してもらおう。敵ユニットを発見する方の役目を重視して、AGIを上げまくるというのも悪くない。ただ、少々頼りがいがなくなってしまうが。





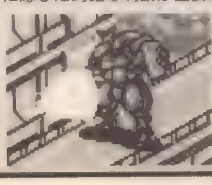
◉ミッションの種類に応じた攻略法を紹介!

ステージによってシチュエーションや目的はかなりことなるが、ミッションの種類を大まかに分けると、「敵の全滅」と「要人の警護」の2つに分類される。どちらにせよ敵ユニットを全滅させることには変わりないのだけど、クリアまでの経過はかなり違ってくるのだ。ミッションの内容や戦闘開始時の状況は、任務通達画面でくわしく知ることができる。通達画面のメッセージには敵戦力の規模や、どんな配置で待ち受けているかも書かれている場合があるので、細かいチェックを怠らないようにしよう。敵を知り、己を知らば百戦危うからず。戦う前にある程度の情報を入手しておけば、戦略も立てやすくなるというものだぞ。



敵の全滅

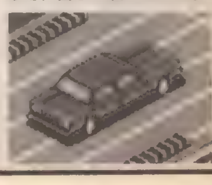
少しずつ前進しながら周囲を索敵し、発見した敵から各個撃破するのが基本。戦力を分散させずに進むのがセオリーだが、ミッションによっては広範囲に展開して敵をせん滅しなければならないこともある。状況に応じた的確な判断が重要だぞ。



◀フィールドの隅々まで探して、敵をすべて撃破せよ。

要人の警護

要人が乗った車を警護しながらの戦いなので、普通の戦闘とはかなり勝手がちがう。進行方向にいる敵ユニットを早めに発見しておいて、味方のユニットを先行させつつ進もう。敵も戦力を結集して待ち受けているので、苦しい戦いになる。



◀迫り来る敵を迎撃しつつ、この車を守らなければならない。

まんが／新潟県 高橋智子さん

はじめて探偵物語

今回の事件初の目撃者の証言で割り出された犯人像。その中からいく人かの容疑者が浮かび上がっていたが……どれも被害者との関係等、濃厚な接点は見つからなかった。そもそも、今回の連続殺人事件は、前後の関係が希薄過ぎるのだ。共通点は同じ殺され方という1点だけ。その上、異質な力も関係しているようだ。 (：18Pへ)

ネオ・プラネット

●発売日／'96年7月5日●価格／¥6,800
●メーカー／マップジャパン
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／M
●MC／3ブロック

自然と産業のバランスをとって新たな大地を造る

　環境の悪化により居住困難になった地球から、人類の移住が可能な星の環境を整えていくSLG『ネオ・プラネット』。こう書くと、ただ都市を発展させていくだけの普通の都市開発SLGのように思えるが、実はそんな単純なモノではない。もちろん、最終的には大都市ともいえる高度水準の居住空間も築くことになるが、本当に重要なのは環境保護や生態保護といったエコロジカルな部分。第2の母なる星を創る、という壮大なテーマが込められているのだ。

　さて、ゲームを開始するとまず3つの企業(スポンサー)と5つの惑星から1つずつを選ばなくてはならないのだが、オススメの企業は「CPG財団」。全体的な企業評価も低くなく、なにより初期投資が必要な序盤において資金が多いのは魅力だ。少し環境保護に対する構えが甘い気もするが、ソコはソレお金の力でフォロー。一方、オススメの惑星は「オアシス」だ。練習惑星と呼ばれるだけあって、惑星表面はほとんど緑地で生物の生存に適しているため、ゲームの難関でもある生態保護は楽に行えるハズ。エネルギー含有率が少ないというマイナス面もあるが、右側の大陸の真ん中くらいにエネルギーを採掘できる場所があるので覚えておこう。「CPG財団」の資金+「オアシス」の好環境の連携は難度も低く、開発も容易だ。初心者はこの組み合わせと、以下のコラムに書いてある惑星を発展させる3つのポイントとを参考にしてガンバってみてほしい。



◀まずは、比較的簡単なこの「オアシス」を練習台にするのがよいだろう



▶ズラリと並んだ政策で、一番必要な物を見極めよう。

総裁（=プレイヤー）に課せられる3つの使命

1◉エネルギーを採掘せよ

　自然が大切、とはいえある程度の文明を築いた種族(地球人のことね)が生活していこうと思ったら、やはり電気、石油、ガスといったエネルギー源は必要不可欠。キミが新たな惑星を訪れて一番最初にしなくてはならないのは、まずそれらのエネルギーの確保と供給システムを組み上げること。資源探索モードで採掘可能な土地を見つけたら、すかさず開発採掘センターを設置。そこから地下のパイプラインを通して供給センターにつなげよう。採掘センターからは、直接都市などへは供給できないので注意が必要だ。また、いたずらに採掘することは惑星自体の寿命を縮めてしまうので、必要以上の採掘センターの設置は控えるように。それから、エネルギーを使用すれば当然廃棄物も出てくる。それらを処理するための廃棄物処理施設のパイプラインも計画的に配置しよう。

2◉居住空間を建設せよ

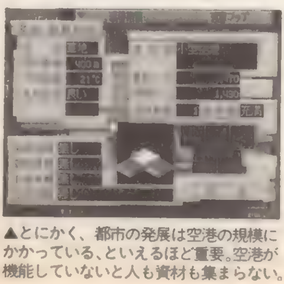
　ある程度エネルギー供給のメドがついてきたら、今度は人間が生活できる空間の構築を始めよう。建造物の種類は住宅・商業・工業・娯楽・観光の5系統に分けられており、それらをバランスよく配置する必要があるのだ。中でも重要なのが住宅と商業で、全体内の比率の6～7割以上(住宅と商業は2：1)を占めるくらいでよいだろう。工業はリターン(収入)も多いのだが、その分リスク(公害)が大きい。工業都市にしたいのであれば話は別だが、くれぐれも住宅や生物の保護区域付近には数多く展開しないように。ゲーム本来の目的を忘れてはならないぞ。次に娯楽や観光。住人たちのストレス解消と人集めに役立つこれらは、福利厚生みたいなモノだと思ってもらえればいい。各都市に最低1つは設置したい。ただ、公害を生むので廃棄物処理には気をつけること。

3◉生態系を保護せよ

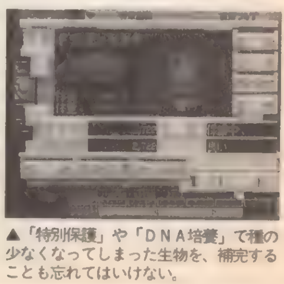
　プレイヤーが管理することになる惑星には、30種類近くの生物が生息するが、彼らには実に細かい設定がある。その生物たちを、何でもかんでも1つの保護区にまとめてしまうのは危険である。捕食の関係(他の動物を食料としている)にある生物同士を同居させ、みすみす絶滅させてしまわないように。また、中には植物を主食としている生物もおり、当然それらの生息する土地は緑林が激減し、他の生物にとって環境が悪くなってしまう場合もある。そんなときは「生物の移動」コマンドを使って、できるだけリスクの少ない処置が取れるようにしたい。そして、そんな生物たちにとって最大の敵は「密猟者」である。これは行政の「密猟監視局の強化」によって治安を上げていくしか対処法はないが、惑星の発展を拒むモノが結局人間だというのは少し悲しい気もする。



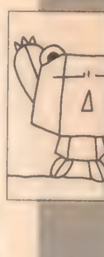
▲パイプラインを引く前に、あらかじめ都市と供給センターの配置を計画しておいた方が、あとで困らないぞ。



▲とにかく、都市の発展は空港の規模にかかっている、といえるほど重要。空港が機能していないと人も資材も集まらない。



▲「特別保護」や「DNA培養」で種の少なくなってしまった生物を、補完することも忘れてはいけない。





まんが／千葉県　梅村かほるさん

はじめて探偵物語

「はーい！　ボク、マイケル・弱村　踊れるよ！　ところでキミは昨日の晩何してた？　ボクはダンス。ハウアーユー？」「え？　あの、その……」「恋のレッスンをくらいたいようだね？　どうだぁぁぁぁ！」「はぁん、ステキぃシビレルゥ」

(①恋のレッスン1・2・3でGO：25Pへ)(②恋ではなく格闘の地平に旅出つ：76Pへ)

COOL BOARDERS

●発売日／'96年8月30日●価格／¥5,800
●メーカー／ウエップシステム
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

白銀を滑るキモチよさを満喫しよう!!

初級、中級、上級の3コースをスピーディーに滑り降りられるかどうかは、カーブをクリアするときのテクニックに大きく影響される。壁や障害物にぶつからないで曲がることは最低条件。しかし、ぶつからないように注意しつつ、最短コースのラインを取っていくことも重要だ。また、急カーブではついついエッジを立てながら曲がってしまいがち。好タイムを目指すなら､エッジを効かせるカーブと、エッジングなしのカーブを使い分けよう。



◀エッジングの多用は禁物。エッジを使わなくても曲がれるカーブも多い。

初級コース

緩いカーブや緩斜面が連続するコースなので、このゲーム独特の「滑り降りる」という感覚がつかみやすい。初級コースでは、なるべくエッジを立てないで曲がるコーナリングワークを覚えよう｡スピードがのっているときは、障害物の避け方も変わってくるぞ。



▲このカーブが一番のポイント。カーブ手前で減速し、インをつくように一気に曲がろう。

中級コース

最大の特徴はコース中盤の分岐。左コースは障害物が多いものの、全体に緩斜面でスピードがのりにくいため、難易度は低い。右は急斜面が連続し、カーブを曲がりそこねると崖から転落してしまうことも。距離が短い右コースがオススメなので、挑戦してみてくれ！



▲序盤の柱は、まず中央から進入して4本目の左を通過し、5本目の右を通過すればロスが少ない。

上級コース

ほぼ急斜面で構成されている上級コース。小カーブが連続するポイントでは、スピードを押さえて素早く曲がるため、エッジを立てるしかないぞ。急カーブも同様。やや手前から減速しないと、バンクに乗り上げて大幅に減速してしまうので、要注意だ。



▲やたらとカーブが多いので､上級ではエッジングはしょうがない。ぶつかるよりはマシだ。

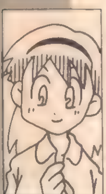
◉ジャンプを決めろ!

このゲームのもう1つの遊び方であるトリック（技）ポイント競技。高得点を出すには、それなりのコツがあるぞ。まずポイントが加算されるジャンプ点で、斜面に対してまっすぐ前を向いてからジャンプ。このときできるだけ遠くに飛べるように、ジャンプ台のギリギリまでねばること。これでうまく大ジャンプがキマると、高得点を出すことができる。ぜひともチャレンジしてみよう。





◀▲うまく飛べるようになるまで、何度も練習。コツがつかめてきたら、いろいろな技に挑戦するのもいいかも。



全コースで1位を取れば隠しコースで遊べるぞ

もう1位を取れるし、いろんな技も覚えたっていう上級者は、ぜひ「隠し」にトライだ。この2つの「隠し」を出すためには、ちょっとしたコツがいるぞ。実はジャンプなどテクニックばかりにこだわっていると「隠し」は出現しない。スピードとテクニックの両方を兼ね備えた者だけが、この「隠し」で遊ぶことができる。さてその方法とは?

新しいボードが出現する

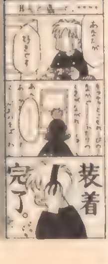
出現条件は…?

初級から上級までの3コースすべてで、1位を取ってみよう。コース選択画面にトロフィーが3つ並んでいれば条件クリアの合図だ。さっそくボード選択画面を開いてみよう。すると、スピード、曲がりやすさ、雪質との相性の3つの点すべてが高性能のスーパーボードが出現するぞ。これを使えば、さらにタイムが縮まること間違いなし。

最上級コースで遊べちゃう

出現条件は…?

初級から上級の3コースのランキングをすべて1位にすると、最上級コースである「スペシャルコース」が出現する。かなりキツイ条件だけど、左の新ボードを使用すれば、少しはラクに攻略できるハズ。最上級コースはカーブや崖が多く、傾斜もかなりあって、まさにクールなボーダーには手ごたえバッチリ。全コースを制覇せよ！



まんが／神奈川県 矢溝さん

はじめて探偵物語

「宇宙の支配者暗黒ダイガラッキーさんはそれはそれは恐ろしく……」「おい、さっきはバッキーさんって言ってなかったか？」「いってないでちゅ」「で、地球人はナニをすればいいんだ？」「戦いましょう　有無を言わせずガツーンといっときましょう！　それが貴方のためです　ごーごーでちゅ」

（：92Pへ）

デスウィング

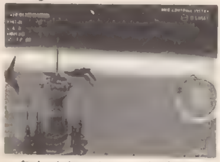
●発売日／'96年10月25日●価格／¥5,800
●メーカー／サイバーテック・デザイン
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／AJ
●MC／1ブロック

自機ガルーダを操り、激難ミッションを制覇せよ

意欲的なシステムがギッシリの『デスウィング』は、その難易度もハンパではないので、自力でエンディングを見られた人も少ないようだ。そこで、ゲーム攻略に役立つ情報を改めてお届けするので、まだ宇宙の平和を取り戻していない人は今一度がんばってみよう。

ポイント1●逃げるのも手

自機のシールドは時間の経過とともに回復するので、ダメージを受け過ぎたら、一度退却して「待ち」に徹するのが正解だ。シールドの回復速度はノーマルよりイージーの方が早く設定されている。ただしハードのみシールドは時間で回復しないので注意すること。



▲危なくなったら、逃げてシールドを回復させよう。

ポイント2●武器の特性

自機に装備された武器は、下の表のような特徴を持っている。ここでゲージとあるのは、レーダーの周囲に表示されたレーザーエネルギーのゲージのことで、このゲージは一定時間で回復する。なお、威力絶大なCLBは、レールガンと同様で自機の正面にしか撃つことができない武器になっている。使うときには気をつけよう。

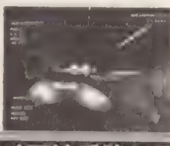
使用可能な兵器	攻撃力	弾数	使用条件
レールガン	(×1)	無限	制限なし
ホーミングレーザー	(×1)	無限	ゲージ1以上
フォトン	(×6)	6発	ゲージ満タン
CLB	(×16)	3発	ゲージ満タン

ポイント3●攻撃を当てるコツ

こちらの攻撃が敵に命中すると、爆風のグラフィックが表示される。これを目印にすれば、攻撃が当たっているかどうかを的確に判断できるだろう。とくにスライド移動中のレールガンの着弾地点は、感覚的に誤認しやすいので注意しよう。ちなみにホーミング系の武器は、ターゲットに接近しすぎていると、かえって当てづらい。使用数に制限のあるフォトンなどを使うなら、適度な距離を開けて慎重に使うようにしたいものだ。



▲フォトンなども、接近しすぎると当たらない。



▶爆風が攻撃の当っている印。

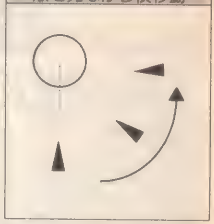
実戦編●スライド移動をフル活用

スライド移動は攻撃を避けるのにとても有効なので、積極的に使っていこう。例えば、最終ステージのザコ乱舞シーンでは、「✚キー左＋L1＋×」と入力し続けているだけで、ほとんど無傷でクリアできる。一番利用価値の高いのは「✚キー左＋R1」か「✚キー右＋L1」という操作で行える動きで、これを利用すれば右のイラストで解説しているような、敵を視界に捕えながらのスライド移動が行える。定位置に停滞したターゲットを破壊するときに使えるテクで、スピードは最低速、ターゲットに接近し過ぎたら✚キーを少しの間離す、離れ過ぎたらスライドを少しの間やめる、というのがコツだ。



▲スライドだけしていれば、かなりの攻撃は回避できる。

敵を見ながら横移動



実戦編●防御衛星の始末

1－1の巨大衛星、3－1の中央タワー、3－2の巨大衛星は、それぞれ複数の防御ユニットに守られている。これらのミッションでターゲット本体にダメージを与えるには、周囲の防御ユニットを破壊しておく必要がある。手順を間違えると、意味のない攻撃になってしまうので注意。



▲本体を叩く前に、防御施設を破壊しておこう。

実戦編●クモ型機動兵器の破壊

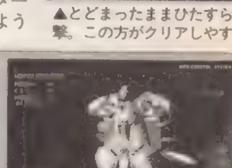
3－3で壁に激突ばかりしてしまう人は、ボス本体から少し離れた場所に移動し、多少のダメージ覚悟でひたすらホーミングレーザーを撃ち込む作戦で挑んでみよう。脚部を1本破壊できれば、(背景が変化して) ボス本体にダメージを与えることができるようになるぞ。



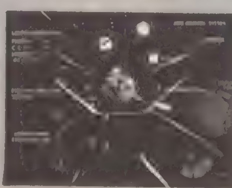
▲とどまったままひたすら攻撃。この方がクリアしやすい

ナイトメアは手強いぞ

最終ボスのナイトメアは、高い攻撃力と耐久力を兼ね備えた恐るべき相手だ。まず恒星破壊のイベントのあと、ボスが無防備に近づいてくるので、このときにCLBを叩き込んでおこう (CLBを当てられる機会は、このときだけなのだ)。ボスの放つレーザーはとても速いので、普通に動くだけでは避けきれない。これらの攻撃は、L1 (R1) ボタンを2回連続して入力すれば使えるダッシュスライド移動でかわすようにしよう。レールガンの攻撃はあまり期待できないので、ボスが接近してくるときにホーミングレーザーを的確に当てていくしかない。長期戦は必至だけど、以上の点を守っていれば必ず勝てるぞ。



▲恒星を破壊した直後は、CLBを叩き込む絶好の機会なのだ。



◀スライド移動での攻撃回避ができれば、必ず勝てるぞ。





まんが／兵庫県 I人さん

はじめて探偵物語

事務所のドアを開けると、こないだの大学生が立っていた「榊原智奈さんだっけ？」こくんとうなずく「あの…あたし気づいたことがあって……そのバカにされるんじゃないかって言わなかったことが」「とりあえず中に入って」おせじにもキレイとは言えないソファに座らせて、コーヒーを手渡すと彼女は話し始めた

(：15Pへ)

アイドル雀士スーチーパイII Limited

●発売日／'96年9月20日●価格／￥7,800
●メーカー／ジャレコ
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

脱衣シーンのお楽しみ♡　あの子のアソコにタッチ!

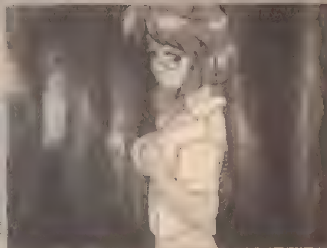
麻雀に勝つと見れる脱衣シーン。ここで⊗ボタンを押すとカーソルが表示され、画面に映る女の子のいろいろな場所をクリックしてリアクションを楽しめることを知っていたかな？　場所によっては「見ちゃだめ〜」とか「そんな……」なんて、思わずうれしくなっちゃうセリフが聞ける。しかし、あるポイントをクリックしてしまうと強制的に次の脱衣シーンへ……　そこで、キャラ別に脱衣シーンへ行ってしまうタッチポイントをチェック！　この場所以外をタッチしまくって、メロメロになれ



佐々木留美

ここに注意





▲▶首と腰周辺はセーフティエリア。胸の先端へのタッチは、即脱衣シーンへ。

篠原ありす



ここに注意

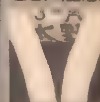


▲◀胸とおへそ付近はOK。口の辺りは脱衣シーンへいってしまうぞ。

水野祐紀



ここに注意



▲◀口と胸元へのタッチはOK。しかし、下半身付近は次のシーンへ進む

槙枝早苗

ここに注意





▲▶口と首筋はセーフティゾーン。胸へのタッチは、即脱衣シーンへ

片桐志穂

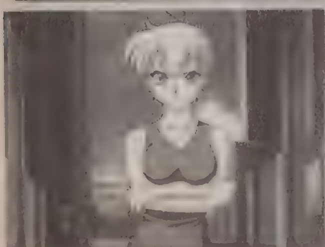
ここに注意





▲▶口と胸へのタッチは大丈夫。ちょっとドッキリの下半身は、次のシーンへ。

一文字つかさ



ここに注意

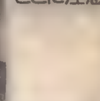


▲◀耳と胸へのタッチはOK。おへその辺りは危険ゾーンなので注意しよう。

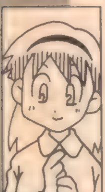
御崎恭子

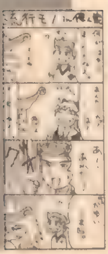


ここに注意



▲◀口とおへそ辺りはOK。しかし、腕にタッチすると脱衣シーンへ進む





まんが／秋田県　棣棠てくのさん

はじめて探偵物語

警視庁が「力を使った犯罪」のために特務科第3分室を設立したのはたった5年前。なんといってもサンプルが少なすぎる。オレを含めた、力を持つ者の心理分析などが資料として役に立つレベルに到達すらしていない。オレは日本で数少ない（ハズ）この分野の犯罪心理学者として完全にいき詰まっていた。

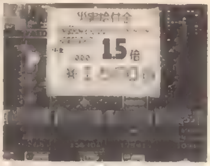
（：35Pへ）

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

●発売日／'96年6月21日／●価格／¥5,800（限¥7,800）
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器／MT
●MC／1ブロック

ベスト・オブ・スーパーファーマーになるためには？

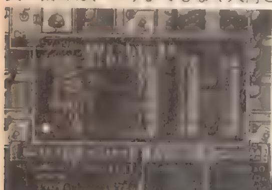
この作品は、空き地に作物の種をまいて資産を競うボードゲーム。プレイヤーはサイコロを振ってキャラクターを移動させ、農地を広げていく。その作物は、毎年10月に収穫され、その年の収穫高が資産に加算される仕組みだ。その他、自分の農地に他のプレイヤーが止まったときや、スーパーファーマー大賞を受賞したとき、イベントで種をもらえたときなど、資産を増やすことができる機会はたくさん用意されている。効率よく、着々と稼ぐことがベスト・オブ・ファーマー、優勝への近道だ。



▲保険には必ず入ること。災害があっても、ひたすら金儲けだ。

◉種を買い占めてお金を稼げ

種をまくときにもっとも注意しなければならない点は、そのときにどんな種類の作物がどれくらい植えられているかを把握すること。なぜなら、栽培数が少ない作物には希少価値がつき、その作物を栽培すれば収穫高がグーンとアップするからだ。つまり、なるべく誰も作っていない作物の種を植えていけば、普段より稼ぎが増えてほかのプレイヤーに差をつけられるというワケだ。この方式を確実なものにするため、同じ種類の種はまとめて買い占めてしまおう。値段が高い種ほど収穫高もアップすると考えてよいので、お金があるかぎり買うようにしたい。また新種の種の買い占めは、いうまでもなく入荷されたときにお店に一番乗りした者が断然実行しやすい。あらかじめお店の近くをグルグル回って入荷を待ちかまえていれば、ほかのプレイヤーに買い占められることもないぞ。

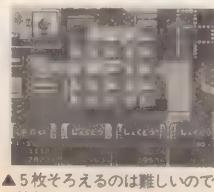




▲▶新種の種が入荷されたら、真っ先にお店へ向かおう。通常時でもなるべく高価で、しかも相場が高い作物の種を買い占めるのが儲けのコツ。少数ずつ植えて価値をつり上げよう。

◉パネルマッチは慎重に

自分の農地や空き地に止まると5×5のパネルが出現する。パネルはオセロのように挟むとめくれ、縦と横に5枚そろえれば好きな空き地に種を植えることができる。また4枚そろえると、1つの作物の寿命を1年延ばすことができる。したがってこのパネル合戦は、ほかのプレイヤーとの壮絶な潰しあいになること必至。四つ角や外側のパネルを取るとかなり有利になるぞ。相手の先を読んで挟みに徹するのも賢いやり方だ。


▲5枚そろえるのは難しいので、4枚狙いでコツコツとが基本

◉スーパーファーマー大賞への道

スーパーファーマー大賞とは、毎年10月の収穫祭に1年間で特に目立った行動をしたプレイヤーに贈られる賞。受賞すると賞金のほか、シロちゃんがモンスターから守ってくれる権利がもらえる。大賞は「立派なお店で賞」や「全然植えなかったで賞」などの部門賞をより多く受賞すれば取れる。しかし、部門賞によっては運に左右されるものもあり、開拓をしつつ狙うのはなかなか難しいぞ。ゲーム開始時など資産に余裕のないときにコソコソ行動してみるのがオススメだ。


▲1年間まったく種を植えないで行動すれば、部門賞を獲得できる。

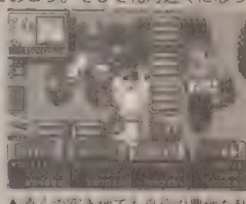
◉食べ物屋さんを育てよう

各プレイヤーが経営している食べ物屋さんは、屋台から始まり5つ星レストランまで発展する。食べ物屋さんのランクは、その時点の作物の種類の数に関係していて、たくさん種類を植えればその分どんどん発展していくのだ。ほかのプレイヤーの農地に止まると食事代を支払うのがこのゲームのルールだが、もし4つ星レストランのプレイヤーの農地に止まれば、8,000Gもの食事代を支払うことになる。こんなに儲かる方法を見逃す手はないぞ。

友だちに差をつけろ～上級プレイ～

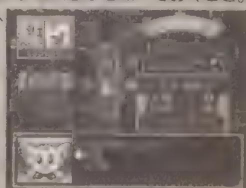
その①：お店を有効利用しよう

お店に止まって種を買うと、自分の農地の好きな場所に移動することができる。これを利用すれば、たとえ遠くの空き地にでも楽に着くことができるぞ。まず寿命が残り1年の作物が集中しているポイントを、あらかじめチェックしておこう。そして10月近くになったら、お店の周辺に移動して、そのまま収穫祭へ。次年度になったらお店に入り、空き地になったその場所の近くにある自分の農地へ一気に移動しよう。これで空き地に一番乗り！ 種まきも楽にできるのだ。

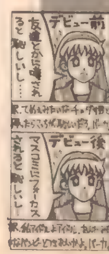

▲遠くの空き地でも自分の農地を利用すれば楽に行くことができる。

その②：ムダのないメダル収集

メダルと種を交換するときの注意点は、4種類のメダルのどれで目的の種が手に入るかを知っておくこと。特に新種の作物の種や、高価な種は2種類以上のメダルが必要だ。必要なメダルの種類、メダルの入手ポイントを知っていれば、効率よく収集できる。ちなみにメダルは換金できないから、持っているだけじゃまったく意味がないぞ。


▲高価な種と交換するには、たくさんのメダルが必要なのだ。





まんが／岐阜県 田中拓司さん

はじめて探偵物語

「大きなつづらだぁぁぁ！」ドカーン！ 爆発した 何かが爆発していた そして私はその瞬間宇宙を見た 大きくて暖かい……包まれるような感覚 それが宇宙なのかどうかはよくわからなかったが、なかなかのモノなのは確かだった。生まれたままの姿で宇宙を駆け抜ける。それはとても気持ち良かった。

（19Pへ：）

幻影闘技
SHADOW STRUGGLE

●発売日／'96年9月20日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／格闘ACT●MC／1ブロック

基本をマスターしボスでプレイ

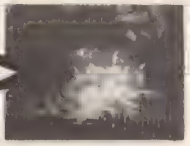
このゲームは、３Ｄポリゴン格闘にありがちな接近戦メイン（ちまちました中段攻撃、投げの２択合戦）ではなく、どちらかというとスピーディな２Ｄ格闘のノリに近い。ポリゴン格闘が苦手という人も、プレイしてみてはいかがかな？

●シャドウスキルの有効活用法

このゲーム独自のシステムに「シャドウスキル」というのがある。画面下に表示されているゲージがＭＡＸ状態になった瞬間に、解放ボタンを押すことでキャラの体が光に包まれる。この状態になると、キャラが繰り出す攻撃のスピードが高速化され、どんな技（必殺技も含む）でも連続でつながるようになる。つまり、このシステムを最大限に利用すれば一発逆転が可能になり、連続技を決める爽快感も味わえるってワケ。そこで、できるだけ多くの技を決めるためのポイントを紹介するぞ。まず必殺技だが、その多くは技が出るまでの時間が長いため、必殺技を連続で決めるのは難しい。そこで、モーションの速い通常技を使うのがよい。まずパンチをできるだけヒットさせ、間合いが広がったらキック、そして必殺技でダメ押しを決めるのがベスト。パターンにこだわらず、自分なりのコンビネーションを考えるのも楽しみの１つ。キミは数とダメージ、どっちを取る？


▶パンチ系の攻撃を連打で決め……。


▶上下段のキック攻撃を使い分ける


◀最後に、華麗な必殺技でフィニッシュ

●ボスキャラの使用法

バーサーカーとマリーは、ノーマル以上でノーコンティニューか、全キャラクリア。ハガネは、ハード以上でノーコンティニュークリア（マリー使用可能、２本先取５回）


◀ボスだけあって、どいつもかなり強い

バーサーカー	Ｒｒ－３ｂ	↓↓＋Ｓ
	Ｔｘ－ａ358Ｂ７	←→＋Ｓ
	Ｎｂ－148Ｃ３ｔ	↓↑＋Ｓ
	スラストキル	敵の近くでＳ＋Ｐ
マリー	霞風断脚	←→＋Ｓ
	ダブルサマーソルト	↓↑＋Ｓ
	サイドスープレックス	敵の近くでＳ＋Ｐ
ハガネ	鋼朧（ハガネおぼろ）	→→＋Ｓ
	鋼震（ハガネしん）	↓↘→＋Ｓ
	鋼霞（ハガネかすみ）	↓↙←＋Ｓ
	鋼零（ハガネぜろ）	↓↑＋Ｓ
	一本背負い	敵の近くでＳ＋Ｐ

※コマンドはキャラが右向き時のもの。Ｐはパンチ、Ｓはスペシャルボタンです

Fighting Illusion
K-1 GRAND PRIX

●発売日／'96年8月9日●価格／¥5,800●メーカー／エクシングエンタテイメント●ジャンル／SPG●MC／5ブロック

COMに勝つにはどうする？

パンチやキックはもちろん、華麗なコンビネーションや各選手の得意技までしっかりと再現されているこのゲーム。それだけに、どんな技を使っていいのか迷ってしまいがちだ。でもＣＯＭに勝つだけなら、特定の技だけを狙えばＯＫ！

●リング中央で戦おう！

キャラの位置が１Ｐ側は左、２Ｐ側は右と固定されている関係で、どうしても直線的な動きが中心になってしまう。攻めているときはいいけれど、逆に押されてしまうとロープを背にするはめになる（ロープに追い詰められると身動きが取れなくなる）ので注意しよう。もし追い詰められてしまったら、無理に攻撃を仕掛けず、ガードを固めて脱出の機会をうかがおう。追い詰められる前にスウェイバック（←←◎）を何度か繰り返して、さっさとリング中央へと移動するのが基本だけどね！


◀ロープに追い詰められそうになったら、スウェイバックを繰り返して中央へ


▶ロープとの角度によっては、後退することで手前に逃げることもできる

アンディ・フグ
スタミナのロスは大きいが、当たればダウンを奪える踵落とし（◎）が有効。中間間合いからの手刀（→◎）も効果あり。

チャンプア・ゲッソンリット
ステップインミドル（◎）を狙っていこう。通常技ながら、パンチとキックのコンビネーション（⊗◎）もいける。

アーネスト・ホースト
ステップインハイ（◎）で。リーチは短いが、相手の攻撃を読み切ることができればレフトアッパー（↓◎）もＯＫ。


▲ＣＯＭの空振りを誘い、そのスキに攻撃（技は各選手の項目を参照）を当てよう！

ジェロム・レ・バンナ
派手な大技は狙わないで、単発のキック（[illegible]）を主に使っていこう。チャンスと見たらアッパーカット（↓△）で。

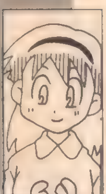
ピーター・アーツ
キックや、パンチとキックのコンビネーション（×○）を使おう。スキの大きいバックキック系の技は禁物だ。

マイク・ベルナルド
スイングフック（◎）やスイングストレート（→△）が強力。ＣＯＭが空振りしたら、遠間からでも出していこう。

サム・グレコ
スイングブロー（△）で。間合いが少し開いているようなら正拳突き（→△）でもいい。クリアしやすいキャラだ。

ムサシ
キックや前蹴り（→[illegible]）で相手の動きを止めよう。パンチ・ハイコンビネーション（↓◎）を出し続けてみるのもいい。

マスター石井
正拳突き（→△）や回し蹴り（←△）が強力。出るのが速い踵落とし（△）やローキック（↓△）も十分に狙える。





まんが／むにゃさん

はじめて探偵物語

「私がポリゴン格闘技の覇者ポリタンである！ 当然格闘の神髄を教えよう！ 今日からキミは我が弟子なのだ！」私は師匠に向き直った。「１に勇気、２に愛、そして３に義理と人情。これが格闘の全てである」それでは始め！私は拳に熱い気持ちを乗せて繰り出し続けた。

（：46Ｐへ）

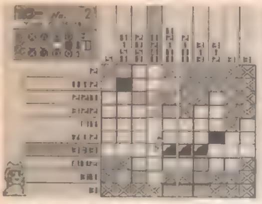
おーちゃんのお絵かきロジック2

●発売日／'96年9月27日●価格／¥4,980●メーカー／サンソフト●ジャンル／PZG●MC／2ブロック

全384問をクリアしてエンディングを見よう

サンソフトの看板キャラ『へべれけ』のおかしな面々が登場するPZGの第2弾。新たにカラーロジックが追加されたりなど、あらゆる面が豪華にリニューアルされている。問題数は全384問と、ボリュームもいうことナシだぜ。

◉新モード、カラーロジックの解き方をチェ〜ック！


▲全33問のカラーロジックに挑戦だ

カラーロジックの基本的な解き方は、白黒ロジックとほぼ同じ。縦と横の数字のヒントを頼りにマスを塗り、隠されている絵を完成させていくのだ。ただ、大きく違うのは数字に色がついているところ。マスを塗るときは、この数字と同じ色で塗っていかなくちゃダメだぞ。また数字が複数ある場合は、ちょっと塗り方が特殊になる。簡単に塗ってしまわないように注意だ。そのへんの細かいことは、下で解説してあるので、しっかりチェックしておいてね。それじゃさっそくチャレンジだ。

①数字の分だけ連続で塗る



数字の分だけ連続でぬる。ゲームを始めたら、まず一番大きな数字を探して塗っていこう。

②同色の数字が複数ある場合は1マス以上開けて塗る



同色の数字が複数ある場合は、必ず1マス以上あけて塗る。ここまでは白黒ロジックと同じだ。

③色の違う数字が複数ある場合は2種類の塗り方が考えられる

TYPE1　くっつけて塗る



TYPE2　離して塗る



色の違う数字が複数ある場合は2タイプの塗り方が考えられる。「考えられる」と、あいまいに解説したのは、塗り方が決まっていないからだ。周囲の状況や、開いているマスの数を見て塗っていくのかポイントになるぞ。頭を柔軟にして考え、臨機応変に対応していこう。

◉も〜ダメ〜ってときは

ヒントを使っちゃおー


▲「ヒント」を選ぶと、おーちゃんが出てきてマスを塗ってくれるのだ

2人協力プレイで挑戦だ


▲2人で協力して挑戦することもできるぞ。カップルでのプレイがオススメ。

ぽじっと

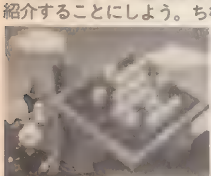
●発売日／'96年9月20日●価格／¥3,980●メーカー／プレイアベニュー●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

必勝パターンを教えちゃうぞ

この対戦型ボードゲームでは、適当にコマを動かしているだけだと相手にいいようにヤラれてしまう。コツがつかめずに対COM戦でも負け続きの人が多いと思うので、必勝パターンを伝授するぞ。対COM戦ならこれだけでバッチリだ。

これは常識！

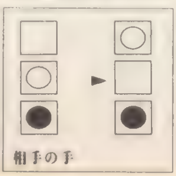
ブロックを上ることはできても下りることはできないので「高い場所には極力登らないようにする」、「できるだけ相手を先に上らせるように仕向ける」ということがポイントになる。また、自分の動ける範囲の広い方が有利になるので、同じ段の中でも、広いエリアをキープできるように常に心掛けておこう。以上2点を踏まえていれば、とりあえず互角のゲーム展開を演じることができるはず。それでは、最終的に相手から勝利をもぎとるための法則を順を追って紹介することにしよう。ちなみに、図の中で示しているものは下のようになっている。


◀高い場所は動きを制約されやすい。相手を先に上らせよう。

●…自分のコマ
○…相手のコマ
■…自分の置いたブロック
□…動けるエリア

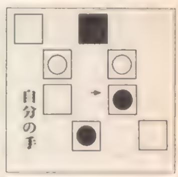
基本1◉相手から離れさせる

互いが隣合った状態になったら、自分から離れるような動きをしてはいけない。右図のように、必ず「相手から離れる」ように仕向けてあげよう。実は、たったこれだけの法則を守っているだけで、勝率は格段にアップするのだ。



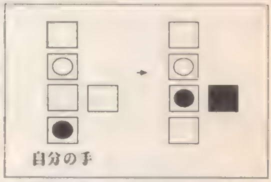
基本2◉追いつめるには

相手の動きを自分のコマでも封じられる点はけっこう見落としがちだ。右図のように、自分のコマで相手の退路を封じる戦法もマスターしておこう。逆をいえば、相手も当然この手を使ってくるので、用心も怠らないようにね。



応用◉ひたすら追え

基本1を連続で行うと「相手の隣に移動→相手が離れる→相手の隣に移動」の繰り返しになる。この状態が続けば、相手はいつか逃げ道を失い、確実に勝つことができるぞ。そのためには、相手の隣にコマを動かすのはもちろん、右図のように相手が次の動きで自分の隣に来ないように、自分のブロックを配置してあげよう。




◀相手が離れたら、また隣に移動。これが鉄則





まんが／神奈川県　多楽亀さん

はじめて探偵物語

「キミの名前は？」「榊原智奈、慶西大学史学部の3回生です」現場で泣きわめく彼女を抱えるように外に出た。「殺された……松永綾乃さんの先輩なわけね」「はい……クス」松永綾乃が殺されたのは昨晩遅く。彼女はこの榊原智奈に呼び出されて大学に残っていたらしい。（1現場に戻る：23Pへ）（2彼女から詳しい話を聞く：47Pへ）

アイルトン・セナ カートデュエル

●発売日／'96年9月13日●価格／¥6,800●メーカー／ギャップス●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

「レースモード」を勝ち進め!!

敵車と順位を競って勝ち進むのがレースモードだ。Sストック、SSストック、Aストックの各3レースをすべて1位で勝ち抜けば、セナとの1対1の対決が待っている。9レースを勝ち抜くコツと、対セナ戦での攻略ポイントを伝授。

◉敵車との接触は命取り!?

カートはスピンしやすいので、十分に減速してからコーナーを曲がろう。このゲームは直線で敵車を余裕で抜けるので、大幅に減速しても平気なのだ。それよりも重要なことは敵車との接触に注意することといえる。ノロい敵車と接触すると、マシンはかなり減速し、最悪の場合は押されて壁に激突してしまうことも。接触を防ぐために、まず後方がよく見える視点に切り替えよう。敵車と接触しそうになったら、素早くラインをずらして避けること。この2点を守ればキミもセナに会えるハズ！



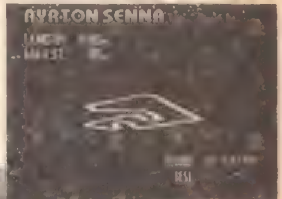
▲こんな風に敵車にタイヤが引っかかってしまうと、減速は必至。左右に避けること。



◀ヘアピンカーブが多いコースでは、ハンドリングが効いたマシンがオススメだ。

◉夢のカート対決、セナを制せ!

直線の手前にゴールがあり、これまでの9レースのようにファイナルラップの直線で抜かすという手が通用しない。しかもヘアピンカーブと4つのカーブでは、セナのマシンはほとんど減速せず、正確なライン取りとアクセルワークで差をつけていく。これまで通りの走法はまったく使えないので、まずはセナの後ろについて、彼の走行をそっくりマネしてみること。初めはうまくいかないだろうが、慣れればセナにくっついて走れるハズ。そうなれば直線で追いつけるようになり、セナに勝てるぞ。



▲全長や直線が短く、今までのようにはいかない。カギはカーブでのライン取り。



◀直線で追いつけるが、カーブポイントではやはり差をつけられる。まずマネることだ

王宮の秘宝テンション

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800●メーカー／バップ●ジャンル／A・RPG●MC／1ブロック

知ってトクするダンジョン情報

ダンジョンへ入りたいけど、入り方がわからない…なんていうキミは、ぜひこの記事を参考にしてほしい。7つのダンジョンへ進入可能になるカギと、各ダンジョンに眠っているスペシャルアイテムを一挙公開するぞ！

1 水中のダンジョン

●ダンジョンへは？

まず、町の中にある噴水のそばへ行ってみよう。噴水の近くにいるヒゲの男ケンタに話しかけると、あるイベントが起こるぞ…それから噴水に近づくと…。

●スペシャルアイテム

最下層8階に降りると、MP最大値が2倍になる「マジックプリズム」がある。



▲ほら、水中ダンジョンへ入ることができた。ほかのダンジョンも基本は同じだ。

2 魔法の塔

●ダンジョンへは？

作造の家に入って話しかけよう。それから畑にいるカンイチに話しかけ、畑を何度か調べるのだ。そしてまたカンイチに話しかけると、魔法の呪文を教えてくれるぞ。

●スペシャルアイテム

最下層10階に、弓を装備して撃てるようになる「魔法の弓」がある。

3 死者への館

●ダンジョンへは？

あきらの家でメッセージを聞いたあと、マユの家で会話をする。そのあとフミヒロの家でジャンケンをしてアイテムをもらい、またマユの家へ。マユのイヌに近づくと…

●スペシャルアイテム

最下層の12階に、気絶してもレベルが下がらない「コフィンテキスト」がある。

4 トラップタワー

●ダンジョンへは？

ケンタの家で会話したあと、ペンダントを探して作造のところへ。そのあと牧場へ行き、マナブに話しかけよう。何かを買って牛にかぶせると、牛に異変が起こるぞ。

●スペシャルアイテム

最下層の12階に降りると、ワナをかわせる確率がアップする「ワナ読みの種」がある。

5 火炎の洞窟

●ダンジョンへは？

町のシュンイチという男の家へ足を運んでみよう。シュンイチに話しかけるとイベントが起こり、彼と○×クイズをすることに。これに正解すると、アイテムがもらえる。

●スペシャルアイテム

15階にファイアナックルの魔法がレベルアップする「ファイアナックルの書」がある。

6 果てしない洞窟

●ダンジョンへは？

トラップタワー近くの井戸の辺りにいるテツオに話しかけること。彼のいうとおり、歩いていくと家があるので、中に入って部屋を調べよう。重要なアイテムが手に入るぞ。

●スペシャルアイテム

最下層30階に、固いヨロイをも粉々に砕く「パワーハンマー」がある。

7 王宮

●ダンジョンへは？

果てしない洞窟の地下30階で手に入れた「パワーハンマー」が、ここで役に立つぞ。水中のダンジョン北にある王宮へ行ってみよう。そこでさっきのアイテムを使うと…。

●スペシャルアイテム

最下層である40階に到達すると、謎のアイテム「レインボーダイヤ」が手に入る。





まんが／群馬県 我月ひろんさん

はじめて探偵物語

「木城瑞穂が殺されていたのは……ここです」案内された高校の校庭で最も大きな桜の木の下だった。「ちょうど桜の時期だったんで……血と花びらが捜査のライトに照らされて不気味だったのを覚えてますよ」「木城瑞穂の身内は？」「確か、両親と弟が1人。今でも市内に住んでるはずですが」

（：39Pへ）

TurfWind'96
～武豊　競争馬育成ゲーム～

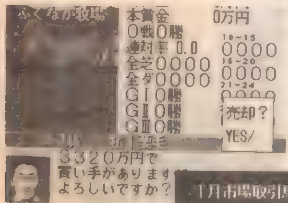
●発売日／'96年9月27日●価格／¥6,800●メーカー／ジャレコ●ジャンル／SLG●MC／5ブロック

自分で調教してこそ馬ゲー

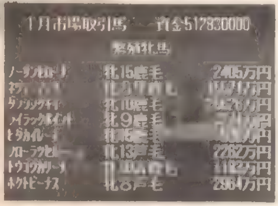
育成型競馬SLGには、おまかせ厩舎やおまかせ調教という初心者向けのモードがあるけど、そのほとんどはムチャクチャなものが多い。このゲームにしても同じで、自分で調教、出走しないと名馬の可能性を秘めた馬をつぶしかねないぞ。

◉仔馬を売却して資金を稼ぐ

資金がなければ、いい種牡馬をつけられないし、また優秀な繁殖牝馬を買うこともできない。もちろんいい血統の馬でなくても、鍛えて強くすることはできるけど、やはり馬の絶対能力には限界がある。このゲームでは種牡馬・繁殖牝馬は実名なので、実在の馬と同じ配合の馬を走らせてみたいと、ファンなら思ってしまうはず。そこで、最初は4000万以下の仔馬を売りとばしてしまうのだ。初期繁殖牝馬にニホンヒロウィナーあたりの種をつけると、3000万ぐらいになるので惜しみなく売却しよう。能力の低い馬を走らせるよりボロもうけできる。これを繰り返せば、最高額のサンデーサイレンスも簡単につけられるぞ。



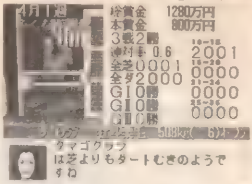
▲ひょっとしたら金の卵かも。そんな希望は捨てて売却　でも牝馬は繁殖用に残すこと。



▶高額のダンシングキイを買って、サンデーをつければ…。GⅠ姉弟の再現を目指そう。

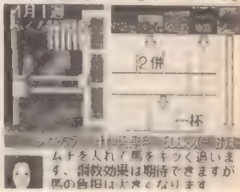
◉厩務員のコメントを聞く

馬の状態は厩務員が教えてくれるので、たえず聞いておくようにしよう。「健康」は脚の状態、「成長」はその名のとおり馬の成長度、「調子」は馬の調子や疲労度、そして「その他」は距離適性やダート適性に関してコメントしてくれる。どれも調教や出走登録には必要な情報なので、毎週聞いておいたほうがいいだろう　ただコメントの内容を盲信するのは危険。あくまでも目安にしよう。



◉調教は必ず自分で行おう

このゲームでは調教と出走登録を厩務員におまかせできるけど、初出走でいきなり重賞に登録したり、格上のレースにやたらと挑戦させたりと、無謀なことをしてくれる。これでは能力のある馬でもつぶされてしまう。やはり調教は自分の手で行うようにしよう。基本は脚に負担のないウッド。馬体を減らすときは併せて一杯。減らしたくない場合は単走馬ナリ。まさに基本。



メールプラーナ

●発売日／'96年6月21日●価格¥6,800／●メーカー／ガスト●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

独自のシステムをマスターしよう

ボードゲームに近かった前作「ファルカタ」に比べると、より戦略SLGに近くなった「メールプラーナ」。ここでは、このゲームの2大ポイントである「戦略」と「戦闘」で何をすべきかに重点を置いて説明していくぞ。

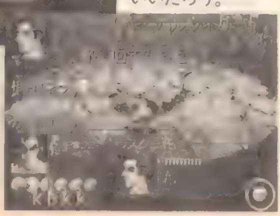
◉戦略シーンですべきことは？

このゲームの通常画面ともいえるものが、この「戦略シーン」。ここでは仲間やアイテムを集めたり、他の部族と同盟を結ぶことができる。さて、最初にやるべきことは仲間を増やすこと。他の部族から引き抜くのが、一番てっとり早いぞ。行うときは、できるだけ多人数で実行しよう。その方が成功率が高いのだ。また、探索と計略もマメに行っておこう。前者は取引に使うものや仲間の信頼度を上げるアイテムを、後者は他の部族のコマンドを手に入れることができる。こちらは引き抜きとは逆に、1人ずつ実行した方が効率がいい。

同盟は思ったより、リスクが大きいので、序盤は考えない方がいいだろう。



▲他の部族のコマンドを奪える計略。探索相手より知力が高いキャラで実行しよう。



▶同盟は、中盤以降自分の部族が大きくなってから、行った方がいいだろう。

◉戦闘シーンを勝ち抜け！

攻撃をリンクさせよう

戦闘シーンでは1人ずつ攻撃するより、2～3人で同じ敵を攻撃した方がお得。ただ、どの敵を攻撃できるかはランダムなので、リンクできないキャラは防御させよう。そのときの攻撃方法は、「攻撃→必殺」というリンク攻撃がオススメ。注意点として、コマンドの必殺は相手を転ばせる技なので、必ず最後にするようにしよう。



◀弱いキャラから攻撃するようにしよう。

◀2人目からはボーナスポイントが入る。

ときには逃げることも大事

攻め込んだはいいが、相手に援軍が来て勝てそうにない。と思ったら迷わず退却しよう。運が悪いと捕虜となるキャラも出てくるが確率はかなり低い（ただし、逃げる順番が遅いほど徐々に確率は上がっていく。まぁそれでも低いことには変わりないけどね）のだ。



▲「逃げるか勝ち」ではないけれど、負けるよりマシ。





まんが／福岡県　RYU使いさん

はじめて探偵物語

「今回は違うらしいんだが……」近づいてきた安田警部補が耳元でささやく「お前、このヤマは既に3つ、いやこのガイシャで4つの死体を出してるのは知ってるな？　実はな、1～3人目の死体な、寸分くるわず縦に裂かれてたのよ。……人の腹を縦に割る。そう簡単なモンじゃねぇ。しかもコンマ何mmのズレもなくだ」　（：9Pへ）

Total NBA'96

●発売日／'96年7月5日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／SPG●MC／なし

攻守のポイントを押さえよう!

どのSPGでもそうだが、とにかく攻守のポイントを押さえてこそ「勝つ」ことができるのだ。特に、この「Tatal NBA'96」では、それを知っているかどうかで、勝敗が大きく変わってくるぞ。それでは、その攻守のポイントを説明しよう。

◉攻撃のポイントは?

攻撃のポイントは、何といっても「3ポイントシュートを狙う」ことだ。能力値の極端に低い選手でなければ、たいてい決まるのでチャンスがあったらドンドン打っていこう(もちろん、ジャンプの最高点で打つこと)。フェイドアウェイなどのテクニックも織りまぜて、敵のデフェンスをかいくぐっていこう。また、ボールを奪ったら、速攻でゴール下に向けてロングハスをする奇襲攻撃も意外と効果的。特に対COM戦では、ボールに選手が集まってくるので、ゴール前に空きができて、非常に有利に試合を進められるぞ。ちなみにハスを回しての斬り込みは、オフェンシブファールをとられることが多い。確実に決められるときだけ狙うようにしよう。



▲3ポイントシュートは、ボールを放すタイミングがややムズい。何度も確実に点が入るように練習だ。



◀ゴール下は混戦状態になることが多い。うかつに斬り込むとオフェンシィブファールをとられるので注意すること

◉守りのポイントは?

とにかく「シュートをブロックする」こと。これが守りの基本だ。敵も当然、3ポイントシュートや斬り込みなどを狙ってくるので、とにかくボールを持った敵に張りついてシュートをブロックしよう。特にジャンプシュートのときは、真正面でブロックするとかなりの確率で防ぐことができる。また、敵がゴール下へ斬り込んできたら、手を出さずに正面から密着してオフェンシブファールを狙おう。また、敵のスローイン時にボールを奪うのも効果的。敵は近くの選手にハスするので、先回りしておけば、簡単にボールを奪えるぞ。



▲とにかく張りついて、シュートのモーションに入る前にボールを奪うのだ。





▲COMは、一番近くにいる仲間にスローインをする場合が多い。間に入ってボールを奪おう。

◀ゴール下はオフェンシブファールが誘える格好の場所なのだ。うまくいけば、退場も狙えるぞ。

鋼鉄霊域
スティールダム

●発売日／'96年8月30日●価格／¥5,800●メーカー／テクノソフト●ジャンル／対戦ACT●MC／なし

オススメ4機の攻略ポイント

霊牙と呼ばれる鎧で戦う、3D対戦バトル。今回は、8機の中でも、特に使いやすい技、イカス技を持っている4機にしぼって、その使い方をワンポイント攻略。必殺技を使いこなせば、迫力のバトルが楽しめるぞ。

是雷[ゼライ]

真空牙は、ある程度ホーミングするので、敵が正面にいなくても使えるのが便利。通常弾でのけん制から、連続で使おう。近づいたら、強力な炎神連斬を決めたいが、前進距離が短いので、意外に当てにくい。相手を目の前に捉えたら、3段目まで確実に出そう。



▲真空牙は、口連打で5段まで入れることができるぞ

樹梨亜[キリア]

相手をつかんで上昇、地面にたたきつける頭破落は、豪快な見た目どおりダメージも大きい。ただし、自分の後ろがステージの端だと、場外の危険性があるので注意しよう。中距離用の掌激咆は、発射までに時間がかかり、避けられやすい。ホバーリング状態から出そう。



▲とにかく、接近して頭破落をきめることを考えよう。

豪乱[ゴウラン]

突進して竜巻で敵を巻き上げる嵐鬼は、敵が周囲にいればヒットする使いやすい技。裂爪投が当たれば相手の動きが止まるので、その間に距離を詰めて、積極的に狙っていこう。タメ撃ちの炎舞襲も、ダメージは低めだが攻撃範囲が広くて当てやすいぞ。



▲嵐鬼のために、アストラルゲージを温存しておくのを忘れずに。

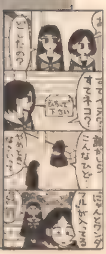
魁[カイ]

近距離戦型なので、まずは相手に近づくことが重要だが、ブーストを使いすぎると、いざというときに技が使えない。通常攻撃でけん制しながら、すこしずつ接近しよう。獄握襲は2段階のコマンドになっているが、突進中に2段目を入力するぐらいでちょうどいいぞ。



▲自分の後ろにステージの端があれば、獄握襲で場外に投げられる。





まんが／岐阜県 田中将司さん

はじめて探偵物語

昨晩慶西大学内で2人目の被害者が発見された。腹を裂かれたその手口から一連の事件に関係があると断定され、捜査が開始された。殺されたのは日比野恭子21歳。目撃者がいたこと発見が早かったことが重なって、犯人はアッという間に逮捕された。「しかしなぁ……どう見てもこりゃぁ違うんだよ」安田警部補がうなった。(:86Pへ)

ソニックウィングス スペシャル

●発売日／'96年8月30日●価格／¥6,800●メーカー／メディアクエスト●ジャンル／STG●MC／1ブロック

音速アイドル真尾まおでGO!

戦場に咲く一輪の華、天下御免の1日司令官。初めて乗った戦闘機で、群がる敵をなぎ倒す！ 成り行きまかせの音速アイドル、真尾まおで、「ソニックウィングス」の攻略はバッチリOKだ!!

F-15EAGLE



最初から使える真尾まお専用の戦闘機。前方へのバルカンと、左右から出るUの字レーザーが特徴的な機体だ。攻撃力は平均的。

◉2人プレイ時のサポート役に最適!

上で攻撃力は平均的といったが、それはパワーアップが最強状態になったときのこと。だが最強状態は長く続かないので、他のキャラと比べると若干攻撃力不足といえる。反面、ボム性能はかなり高く、敵キャラの動きを一定時間（それもかなり長時間）止めることができるのだ。この間、完全に安全な状態でバリバリ攻撃を加えることができるのだ。ただ、そこでネックになるのが基本攻撃力の低さ。たとえばボス戦、とても真尾まおだけでは効果的なダメージを与えることができないのだ。2人プレイのときにボム係として役立ってもらうのが一番だろう。



▲最強状態はなかなか攻撃力も高いが、長続きしない。



▲ボムを撃つと時間が停止する。この間に集中攻撃だ。

SEIRAN



一度真尾まおでゲームをクリアすると使えるようになる機体。通常攻撃の性能もさることながら、ボムがとにかく強力なのだ。

◉ボム性能を生かして切り込み隊長に!

F－15EAGLEのときとは、うって変わって攻撃力が上がった真尾まおの機体。通常攻撃でも十分イケるが、とくにボムの性能アップが魅力的だ。こちらのボムは時間停止といった特殊能力は持っていないが、一定時間機体にバリアを張り、その間完全無敵になっている。バリア自体に攻撃力もあるので（それもかなり強力だ）、ボス戦のときなどはバリアを張って突撃し、密着してガンガン弾を撃ち込むだけで、簡単に倒せてしまうことも少なくはない。防御に優れ、サポート能力の高かったF－15と違い、こちらは極限まで攻撃的な機体といっていいだろう。



▲基本攻撃力もアップして、戦いやすくなった。



▲とにかくボムが強力。バリアをまとい、特攻だ!!

伝説のオウガバトル

●発売日／'96年9月27日●価格／¥8,800●メーカー／アートディンク●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

真のエンディングへたどりつくために

「伝説のオウガバトル」で、真のエンディングを迎えるために必要なアイテムの数々。ワリと面倒くさい手順を踏まなくてはならないそれらを、わかりやすく一覧にまとめてみた。クリアがまだの人は、ぜひ参考にしてみてほしい。

その1◉ヤルのタブレットを手に入れろ!

と、いうことで第1段階。クリアに必要な「12使徒の証」という宝石を集めるための前提（ややこしい‥‥）のアイテム、「ヤルのタブレット」を手に入れることから始めよう。まずは、ポグロムの森のMAPクリア後、左上の方にある隠れ都市セルジッペを訪れ、「クイックシルバー」をゲット。あとは右の表の順番に「お使い」をしていくのだ。「ヤルのタブレット」まではそれでたどりつくハズだが、注意すべき点が2つ。カオスフレームを高い状態に保つこと（7割以上はほしい）と、表の順番を守ること。直前のアイテムを持っていないと、次のアイテムはもらえないぞ。



◀すべては「セルジッペ」から始まるのだ。

ポグロムの森、セルジッペで「クイックシルバー」入手

▼

ダルムード砂漠、ブリアバードで「ジェムオブドーン」入手

▼

ポグロムの森、セルジッペで「オールドオーブ」入手

▼

ライの海、ラモトレックで「けんじゃの石」を入手

▼

天宮シャングリラでめでたく「ヤルのタブレット」を入手

その2◉12使徒の証を集めるのだ!

さて、首尾よく「ヤルのタブレット」を手にしたら、今度こそ「12使徒の証」集めにのり出そう。こちらは、とくに難しい手順を踏む必要はない。下の表どおりに各場所を訪れてくればいいのだ。ただし、唯一「オニックス」だけは「おかしの家」（オルガナの教会で入手）が必要なので注意しよう。カオスフレームも高位置をキープするように。

入手アイテム	入手場所
アメジスト	シャンセニア湖の教会
ブラックアゲート	スラム・ゼノビアの教会
クロスストーン	アヴァロン島の教会
ラピスラズリ	ディアスポラのアジャン
ターコイズ	マラノのサンベルナール
ブディッサイ	永久凍土の教会
サードニックス	シャングリラの教会
イエローベリル	ダルムード砂漠の教会
カーバンクル	ライの海の教会
マラカイト	ムスペルムの教会
オニックス	「おかしの家」入手後のディアスポラのソミュール
レッドアンバー	シグルトの教会





まんが／愛媛県 たっぷさん

はじめて探偵物語

「松永綾乃。この大学の2年生、19歳だな。専行は国文学科。この準備室はサークルの集会所として使用していたらしい」「サークル？」「フッ……推理小説愛好会らしい」「綾乃！」突然、準備室の前から誰かが叫んだ。現場保存のために係員が制止しているが、女の子が今にも死体に飛びつきそうな勢いで泣き叫んでいる。 （：77Pへ）

POWER RANGER PINBALL パワーレンジャーピンボール

●発売日／'96年9月27日●価格／¥6,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

ピンボールの遊び方を覚えよう!

ピンボールは、単にボールをはじいてターゲットに当てるゲームじゃない。フィールド上のレーンやターゲットを順番にクリアすることによって役を成立させれば、戦略的に高得点を得られるのだ。このゲームで、その遊び方を覚えよう！

◉役を成立させるには?

このゲームでは、スコアではなくて役を成立させることがステージのクリア条件になっており、その手順はステージごとに違っている。フィールド上には、次にどこを狙えばいいかを示してくれるカーソルが表示されるようになっているので、まずはそこを狙って打ってみよう。また、クリアのための役には、いくつかのパターンがあるので、ある程度プレイすれば自然とわかるようにもなるはずだ。例えば、メガゾードのヘルメットの形をしたゾードンコインこれが出現したら、そこにボールを当ててゲットしよう。画面左下にレンジャーのヘルメットが表示され、5人集めると、ムービーでメガゾードが出現。モンスターを倒してくれたり、ステージの出口を開いてくれるぞ。巨大モンスターがフィールドにいる場合はもっと簡単で、そいつに直接ボールを当ててダメージを与えれば倒せるのだ。



▼モンスターによっては、あちこちから出たり隠れたりするヤツもいるぞ



▲マルチボールは、あわてずにボールをキープして打つのが失敗しないコツだ

最終ステージ攻略!!

最終面となる北極ステージの最後に登場するのが、敵のボス。こいつは地震を起こして、フィールド全体を揺らしてくる。ボールの動きも不安定になってしまうので、地震の間はなるべくボールをフリッパーでキープして、揺れがおさまってから狙うようにしよう。左右の手にボールを当てて破壊すれば、地震は起こせなくなるぞ。手を破壊したあとは、頭が回転を始めるのでこれにボールを当てる。といっても、顔が正面を向いて止まったときじゃないとダメージを与えられないので、ここでもいったんボールをキープし、タイミングをはかって打つ。頭部を破壊すればクリアだ！　また、ハードモードでプレイしたときだけ、このあとに真の最終面が出現する。基本的には同じ面だが、地震の揺れ方や耐久力がアップしているのだ。真のエンディングを見るためには、これをクリアしないといけないので、練習をつんでハードモードにチャレンジしよう。



▶顔を狙うには、フリッパーの中央で打つといい。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

●発売日／'96年8月30日●価格／¥5,800●メーカー／SNK●ジャンル／格闘ACT●MC／1ブロック

ラスボス壬無月斬紅郎!!

壬無月斬紅郎はラスボスだけあって、実力は他のキャラをよせつけない強さを誇る。立ち中斬りを基本攻撃とし、間合いが広がったら飛び道具の疾風斬でけん制、近距離では2回攻撃をするしゃがみ強斬りをメインに使っていこう。また、敵の飛び込みに対しては、対空技の天崩斬で迎撃。この必殺技は攻撃判定が広いので、遠距離からの飛び込みに対しても有効。

必殺技コマンド

無限流無法拳	←→＋弱斬り
無限流天誅	空中で↓＋斬り
無限流疾風斬	↓↘→＋斬り
無限流無限砲	↓↙←→＋斬り
無限流天崩斬	→↓↘＋斬り
無限流不動	←↙↓↘→＋強斬り
無限流一刀斬	←↙↓＋弱・中斬り
奥義無双震撃斬	↓↓↓↘→＋弱・中斬り

必殺の連続技

▼攻撃の起点となる立ち中斬りから必殺技の天崩斬、あるいは疾風斬につなげるのがお手軽な連続技のパターンだ。

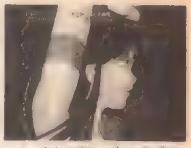


タイムギャル&忍者ハヤテ

●発売日／'96年7月5日●価格／¥6,800●メーカー／タイトー●ジャンル／AVG●MC／なし

『タイムギャル』はこれでオールクリア

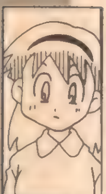
このソフトに収録されている2タイトルのうち、DPS読者に人気のある「タイムギャル」を攻略。このゲームで使われる入力コマンドを下の表で年代順にまとめてみたので、利用してね。ちなみに、コマンド入力は連打状態でも受けつけてくれる点もおさえておこう。



▲レイカには、次から次へとピンチが襲いかかる

B.C.70000000	→→←→←↑↓
B.C.65000000	↑←「上に逃げる」
B.C.30000	↓→←→↓→→→「逃げる」
B.C.16000	→↑→
B.C.44	→↓↑←→←↑
A.D.500	→↓↑↓→←↑○↓→
A.D.666	↑↑←
A.D.1588	←○↑↑↑↑←↑○「大きい船に乗る」
A.D.1941	→→↓↑「海へ飛び込む」↑←→→
A.D.1990	→←↓→→←○「ヘリに跳び移る」
A.D.2001	←→←↓「下をくぐる」
A.D.2010	→↑←↑→↓○→↓
A.D.3001	→→←→←「上へ行く」
A.D.3999	○↓←→○「エアロック開ける」→○
A.D.4000	←→→○○↓
A.D.4001	→○○○↑→○←○

※面によっては左右反転する場合もある。





まんが・神奈川県

はじめて探偵物語

「なぜわかった？」「師匠の血がマジックで描かれたものだったからです」「うむ！　免許皆伝じゃ！　褒美をやろう。大きなつづらと小さなつづらどっちがいい！　昔話だと大きな方を取るとバッチリだめだったが、今回はそんなことないぞ。5分5分の運試しじゃ」

（①大きなつづら：75Pへ）（②小さなつづら：26Pへ）

モータルコンバットII

●発売日／'96年8月2日●価格／¥5,800●メーカー／アクレイムジャパン●ジャンル／格闘ACT●MC／なし（X指定）

余裕のフレンドシップ

モータルコンバットの魅力の1つに、残虐さを演出する究極神拳がある。しかし今回は「II」から加わった、フレンドシップとベイビリティの隠しコマンドを紹介するぞ。フレンドシップは、1度もブロックを使わずに勝ったときだけに出せる、余裕のポーズを見せるフィニッシュ。そして、ベイビリティは相手を赤ちゃんにしてしまうという、究極の屈辱フィニッシュだ。2本勝利して、〝FINISH HIM!〟の表示が出たら、素早くコマンドを入力しよう（「モータルコンバット3」の項に続く）。

キャラ	FRIENDSHIP	BABALITY
リュウ・カン	→←←←○	↓↓→←○
クン・ラオ	→→→↓△	→→←←△
ジョニー	↓↓↓↓○	↓↓←→○
リープテイル	←←↓○	↓←←○
サブ・ゼロ	←←↓△	↓←←△
シャン・ツン	←←↓→△	↓←→↓△
キタナ	↓↓↓↑○	↓↓↓○
ジャックス	↓↓↑↑○	↓↑↓↑○
ミレーナ	↓↓↓↑△	↓↓↓△
バラカ	↑↑→→△	→→→△
スコーピオン	←←↓△	↓←←△
ライデン	↓←→△	↓↓↑△

モータルコンバット3

●発売日／'96年6月14日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／格闘ACT●MC／なし

ベイビリティで屈辱を与えよ！

（「II」の項より続く）表のコマンドは、キャラが右向きの時のもの。コマンドの中に↑がふくまれる場合、ジャンプしないようにブロックをしたまま✚キー部分を入力、その後、ブロックを離して、最後のボタンを押すのだ。さあ、キミもお気に入りキャラの屈辱技コマンドを覚えて、残虐さだけじゃない、明るいモーコンライフをおくろう！

キャラ	FRIENDSHIP	BABALITY
シャン・ツン	○L1L1↓	L1L1L1○
シンデル	L1L1L1L1L1↑	L1L1L1↑
ジャックス	○L1L1○	↓↓↓○
カノウ	○L1L1△	○L1L1△
リュウ・カン	L1L1、↓+L1	↓↓↓△
ソニア	←→←、↓+L1	↓↓→○
ストライカー	×L1L1×	↓→→←□
サブ・ゼロ	○L1L1↑	↓←←△
サイラックス	L1L1L1↑	→→←□
セクター	L1L1L1L1↓	←↓↓↓△
ナイトウルフ	L1L1L1↓	→←→←×
シーヴァ	→→↓→□	↓↓↓←△
クン・ラオ	L1×L1○	↓→→□
カバル	L1○L1L1↑	L1L1○

ライズ・オブ・ザ・ロボット2

●発売日／'96年9月13日●価格／¥5,800●メーカー／アクレイムジャパン●ジャンル／格闘ACT●MC／なし

シークレットキャラで全てを粉砕せよ

このゲームで使用できるキャラの数は全部で18種類と豊富。しかし、それ以外にも通常ボスとして登場する5体のキャラも使用可能なのだ。使用方法は、キャラ選択画面時に下の表に書かれたコマンドを入力すればOK。これらのキャラはどれも個性的で、通常キャラとは比べモノにならないほど強力なパワーを秘めている。基本的なCOM戦の戦い方は、相手を端に追い込み、ジャブ×2のあとにターボキック（パンチ）のコンビネーションを繰り返しているだけでもかなり勝ち進めるハズ。あと全キャラに通じていえるコトだが、リーチの一番長い攻撃の間合いを理解しておくことが重要。



▶May hemはジャンプができないなど、普通のキャラとはちょっと違うのだ。

Anil-8	↑→↓→→↑←↑
Supervisor	↓→↓↑→↓←↓→↑
Assult	→↑↑→↓→↑↑
Vitriol	→→→↑↑↓←←↓↓
May hem	←→↓←↑←↓←↓

学校であった怖い話S

●発売日／'96年7月19日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

コワーイ隠しシナリオへのルートは？

とにかく分岐が多いゲームなので、すべてのシナリオを見た人はいないだろう。怖いシナリオが続々と出てくるゲームなだけに、隠しシナリオも充実しているのだ。その中でも特に怖いと思われるシナリオ「仮面の女」へ進む方法をちょっとだけ教えちゃうぞ。まず話を聞く順番は、必ず右のチャートの通りに。話を延ばし気味な感じで選択していくと、なんと語り部が1人ずつ消えていくのだ。そして最後は主人公だけに……。

フローチャート

主人公を男でスタート
▼
1話目に岩下を選択
▼
2話目に風間を選択
▼
3話目に荒井を選択
▼
4話目に新堂を選択
▼
5話目に福沢を選択
▼
6話目に細田を選択
▼
7話目、仮面の女へ…



▲なんと岩下がどこかへいなくなってしまった。仕方ない、話を続けようか……





まんが／神奈川県・幻夕貴さん

はじめて探偵物語

「このファイルだと……ほとんど何も判りませんね」「あぁ　特に北海道、福島のはバラバラであったことと、引きちぎられてバラバラになったこと以外、なにも詳しい報告がなされていない。鎌倉も……そうは変わらん」「わかりました。行ってみます」

（①事件を順に追いかける：12Pへ）（②気になるのでまず鎌倉に行く：85Pへ）

時空探偵DD ～幻のローレライ～

●発売日／'96年7月26日●価格／¥6,800●メーカー／アスキー●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

この辺で困ってない？

ギャグとシリアスがクロスオーバーしたストーリーが楽しい「DD」。このゲームの、ひっかかりそうなところを抜ける方法を紹介していくぞ



▶関係ないところで特殊能力を使ってもおもしろいぞ

特殊能力が発揮できない

手っ取り早く特殊能力を使えるようにするためには、アイテムを使うのが効率がいい。そんなわけで、食堂に行ってトマトジュースを入手する。これを10本飲めば特殊能力を発揮できる。



▲吸血を頼んでもいいが、ほとんど断られる。

クルト博士に会えない

途中、クルト博士に会う必要が出てくる。船長に頼んでも断られるが、何度もお願いすると会談をセッティングしてくれる。繰り返し船長室のドアを叩けば道は開けるのだ。



▲何度も何度も頼むこと。これで話は急展開

七つの秘館

●発売日／'96年8月9日●価格／¥7,800●メーカー／光栄●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

『七つの秘館』最大の謎(?)に挑む

このゲームでは、とにかくいろんなところを調べて謎を解く必要がある。コツをつかめば簡単だけど、最初はそうもいかない。序盤の問題点を一挙解決！



◀とにかく調べられるモノはマメに調べること。

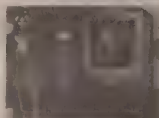
穂先

トランプのマークがついたヤリの穂先は、同じマークの穴に差し込むことで鎧の攻撃によるダメージを回避できるようになる。



星座盤

歴代当主の生年月日を調べ、星座マークをサソリ、獅子、牡羊、天秤の順に合わせることで防火扉を開けることができるようになる。



女王

女王人形の胸、背中、腰、右腕、左足のスイッチを押す。そのあと床のスイッチを押すと屋根裏部屋にいけるようになる。

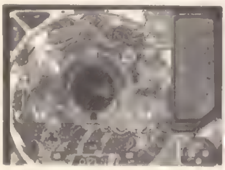


ヴィクトリーゾーン2

●発売日／'96年9月20日●価格／¥5,800●メーカー／SCE●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

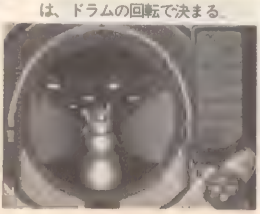
クライムクラッカーズGPは根気が勝負！

3Dダンジョン RPGとパチンコをうまく組み合わせた「クライムクラッカーズGP」。このゲームを攻略するには、とにかく根気が必要。せっかく時間をかけてダンジョンに入っても、敵と戦うとメインのパチンコ台まで戻されてしまう。オートマッピングがなくダンジョン内をゆっくり探索というわけにはいかないので、なるべくマップを作りながら進んでいこう。玉の打ち出しパワーは、メインモードと戦闘モードではあえて変える必要はない。一定時間内に攻撃しなくてはならないので、ヘタに打ち出しパワーを変えてしまうと、盤面下部のオープンチャッカーに玉が入らず時間切れになりかねないのだ。



▲ダンジョンに入れるかどうかは、ドラムの回転で決まる





▲▶ダンジョン内での敵の場所は固定。倒せばダンジョンから消滅するぞ。

スタジオP

●発売日／'96年8月23日●価格／¥5,800●メーカー／アジェンダ●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

役に立つ壺焼き講座

最初にいっておくが、あくまで壺焼きはおまけとして入っているミニゲームの1つ。けっして、壺を焼くだけのゲームではないので、お間違えのないように。

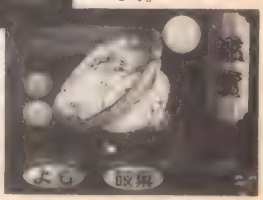
それでは本題に入ろう。壺は以下の工程で作れるぞ。

①土練り：3種類の土を配分していく。どの土が多く使われているかで、でき上がったときの色あいが決まるのだ。
②水引き：ろくろを回し、ヘラで大きさ、形を作っていく。
③彩色：筆で模様などを書いていく作業。色は3種類。
④焼成：壺を焼く作業。焼く温度や時間で仕上がりが変わってくる。

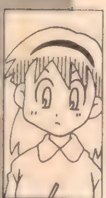
ちなみに、作った壺はメモリーカードにセーブでき、いつでも鑑賞できるようになっているぞ。

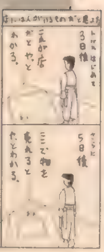


▲水引きで形を作っていこう。かなりアバンギャルドな形の壺も作れるぞ（笑）その辺は個人の自由



▶完成。視点は自由に変更が可能だ。納得がいかない壺だったら、「破棄」で割ることも可能だ。





まんが／新潟県 高橋智子さん

はじめて探偵秘話

「ジャックですよ、切り裂きジャック 今話題じゃないですか！ 名探偵なんですからしっかりして下さいよ！」そうだった オレはなにぼーっとしてたんだろう？ 最近、世間を騒がしている連続殺人事件。その捜査を依頼されてここに来たんだった。 (①鑑識に聞く：45Pへ）（②自分なりに情報を集めるふりをして遊びに行く：88Pへ）

アーサーとアスタロトの 謎魔界村

●発売日／'96年8月30日●価格／¥5,800●メーカー／カプコン●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

キャラの性質をしっかり覚えるベシ

1つのできごとから連鎖させ、物を動かしたり落としたり、また爆発させたりしてクリア条件を満たしていくPZG。ステージクリアのコツは、ズバリ各キャラがどんな動きをするかをしっかり覚えること！　そしてクリア条件を満たすためには何から連鎖させればいいかを考えながら、キャラを配置するベシ。テキトーに配置しただけじゃクリアすることはできないぞ。



▲クリア条件もさまざま。よく考えてキャラを配置しよう。

とくにコイツらの動きは要注意



アーサー
▶像や宝箱か同じ高さにないと動かない。



レッドアリーマー
▶何か接触すると炎を吐く。爆弾の着火に。



ハンマーロック
◀上部に物が接触すると、パンチを出す。



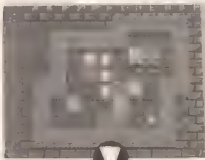
大男
◀下部を物が通過すると、傾きが逆に！

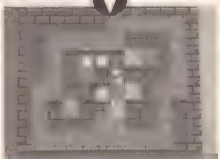
究極の倉庫番

●発売日／'96年9月27日●価格／¥8,800●メーカー／伊藤忠商事●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

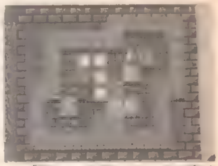
初めの一歩が最重要！

シンプルで判りやすい内容で、誰でもハマってしまうこの「倉庫番」。攻略というのはゲームの性質上難しいが、いくつかのポイントのようなモノはある。まず、下の写真のようなスタート直後に2つ（以上）のブロックに分かれている面。隣のブロックへの道を開通できる荷物には、「誘い」の荷物がある場合が多い。タチが悪いことに、それに引っかかると完成しそうで完成しない状態まで行けるので、途中で気づかない場合が多いのだ。「最初の一手」は慎重にいこう。また、「最初からゴール地点」にある荷物は必ずしも、その場所が正解の位置ではない。惑わされないように。作者の心理を読むことも、「倉庫番」を極める糸口の1つだ。





▲例えばこの面　左側のブロックに行くには、一見間違いに思える荷物の移動が必要なのだ。



▲「誘い」の例　こっちに動かしてしまうとクリアは無理だぞ。

ジグソーアイランド ～Japan Graffiti～

●発売日／'96年9月13日●価格／¥5,800●メーカー／日本一ソフトウェア●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

対戦プレイで強くなるには

鉄則1 ◉ネコとUFOをフル活用

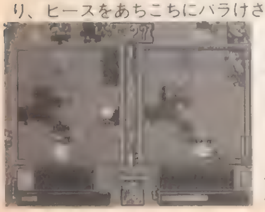
対戦モードで登場するお助けアイテムの中では、ネコとUFOが一番頼りになる。アイテム使用回数には制限もあるので、基本的にこのアイテム以外は無視する作戦でいこう。相手を動揺させるアイテム（✚キーの機能の逆転など）は、COMには通用しないので注意。



▲前作同様に、ネコとUFOの2つをメインに使うのが一番。

鉄則2 ◉ばらけた配置にするべし

サンドイッチモードでは、このモード独自のルールにより、ピースをあちこちにバラけさせた配置の方が有利になる。基本にそって周囲のピースを置いたあとは、中央よりのピースを優先して置くようにするといい。運の絡みも大きいけれど、確実に戦果は上がるはずだ。



◀この作品で初登場のルールをいかに活用するかが重要

シルエットストーリィズ

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800●メーカー／KANEKO●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

攻略のポイントはここ！

◉まずは外周を囲むこと

この手のゲームにしては珍しく、「シルエットストーリィズ」では外周が最初から囲まれていない。まずは少しずつ外周を囲んで壁を作り、そこから少しずつ内側に向かって囲んでいって、フィールド内のボスを追いつめるのだ。そして、最後は一気に大きく囲もう。



▶まずは外壁づくりから地味だが、重要な作業だ

◉アイテムは確実にゲット！

このゲームに登場するアイテムは、とにかく効果が強力なモノが多い。さらに、取ったアイテムの効果は、制限時間内なら重複するのだ。とくに便利なのがスピードアップとタイムストップ。幸運にも両方取ることができたら、いきなりボスを囲んでクリアを狙おう。



▲アイテムが出たら多少無理してもゲット。クセにしておこう。





まんが／広島県　白井俊さん

はじめて探偵物語

「被害者は木城瑞穂、当時17歳、死体が発見された鎌倉女学院高校に通う高校3年生　容姿端麗、品行方正　優等生の典型的なパターンだったらしいです　それにしても何で今さ……あぁそういえばこの手口……切り裂きジャックそっくりですねぇ」「……暴行も受けてます。よく考えるとこの辺も一緒ですね」

（：34Pへ）

マッハGO GO GO

●発売日／'96年9月27日●価格／¥5,800●メーカー／トミー
●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

便利なウラワザを一挙に紹介！

スピード感がたまらない「マッハGO GO GO」をもっと楽しみたいキミのために、役立つウラワザを2つ紹介！　これでますますゲームが楽しめるぞ！



▶L1、L2、R1、R2と押してコース決定。夕方モードに。

◉ショートカットでタイムを縮める

Mコースのトンネルの石の扉に時速150キロ以上で突っ込むと、隠しトンネルに入れる。オートジャッキを使えば、突き当たりの柵を抜けられるぞ。また、ガソリンスタンド左の柵と、スタンド先にある建設中の高速道路にオートジャッキで乗るコースもある。この2つはM、Lコース共通のショートカットだ。もちろん、これらのショートカットは、オートジャッキがない車種では利用できないぞ

◉新たなマシンが登場する

隠しマシンは全部で5種類。オーソドックス3コースをノーマル以上で優勝するとアント号と射速号が、エンデュランスは同条件で流星号が、そしてT．Tコースのノーマル以上を流星号で優勝するとオウガ号が使用可能に。さらに、オウガ号が使えるようになってからMコースのトンネルのショートカットに入ろう。途中の石の扉にノコギリを出したまま時速150キロで入ればGR－Xを発見できるのだ。

アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996

●発売日／'96年7月19日●価格／¥5,800●メーカー／アートディンク●ジャンル／ETC●MC／4ブロック

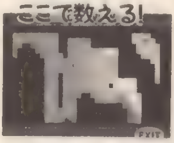
海底に眠るオブジェを探せ！

この「1996」で初めて「アクアノート」をプレイした人のために、全海底オブジェクトの位置を特別に公開しよう。それぞれの位置は右の表にまとめてある通りで、これらの座標はポイントビュー画面のマップ上で、海底基地から何マス目にそのオブジェがあるのかを示している。マス目を数えて、オブジェの位置を割り出してね

全海底オブジェ座標表

生物:北の巨大魚	西－77	北－92
生物:南の巨大魚	東－110	南－122
生物:巨大な卵	西－14	北－74
残骸:沈没船	東－43	北－74
残骸:幽霊船	東－44	北－21
残骸:ピンクのツボ	西－92	南－34
地形:三ツ岩	東－32	南－84
地形:四ツ岩	西－76	南－52
地形:五ツ岩	東－80	北－33
地形:乗っかり岩	西－56	南－14
地形:par岩	西－22	南－44
地形:サンゴの庭園	西－104	北－58
化石:竜の頭骨	西－63	南－116
化石:古代魚の骨	西－104	南－18
化石:アンモナイト	西－99	南－104
化石:謎の足跡	西－97	南－104
遺跡:ラミット	西－51	北－42
遺跡:四本の石柱	西－80	北－16
遺跡:水道橋	東－34	南－60
遺跡:ギリシャ神殿	西－122	南－129
遺跡:巨大な祭壇	東－83	南－105
遺跡:万里の長城	東－60	南－40
遺跡:巨大な迷路	東－91	南－7
遺跡:謎の寺院	東－98	北－100

ここで数える！



▲ポイントビュー画面で、海底基地からマス目を数えていけばバッチリわかる！

ウイングコマンダーⅢ

●発売日／'96年9月13日●価格／¥7,800●メーカー／EAV
●ジャンル／インタラクティブシネマ●MC／1ブロック

味方と力を合わせて敵を粉砕

戦闘シーンでは敵が激しく動くため、敵の動きに合わせて機体を移動させるのも一苦労。効率よく敵を倒すには、射程距離が長く、威力がある武器を選ぶことが第1。数種のマシンのうちどれを出撃させるかによっても、持っていける武器が異なるので、戦闘準備は念入りに行おう。また、戦闘に突入したらすぐ味方機に指令を出し、協力して戦うことも重要。指令を出しているときは自機のシールドが解除されているので、終了後すぐにシールドをかけるのも忘れないように。またパトロールでは、敵がそのエリアにいるか、すぐに判明するので、確認したらすぐにほかのエリアへ移ること。テクニックと判断力が成功のカギだ



▲誰をパートナーに選ぶかで、戦闘の雰囲気も変化。ストーリーにも影響するのだ



▶敵を倒すコツは、敵の移動先を表すマーカーに画面の中央部分を合わせるようにすることだ。

エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール

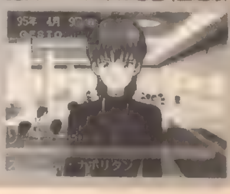
●発売日／'96年7月26日●価格／¥6,800(限¥8,800)●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●ジャンル／恋愛SLG●MC／2ブロック

狙う女の子は1人に絞れ！

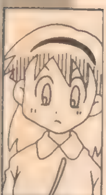
このゲームで一番気をつけなければいけないのが、本命の女の子を必ず1人に絞ること。なぜなら同時に2人以上の女の子たちを攻略しようとすると愛情度が十分に上がらず、友だちのまま終わってしまう可能性が高いからだ。あとは毎週3回ぐらいデートをこまめに繰り返して愛情度を上げていこう。もちろんデートでの選択次第では、愛情度が上がらないこともあるので慎重に。こうしてコツコツと愛情度を上げていけば、ゲームの中盤あたりからいろいろなイベントが起こるはずだぞ。とにかく自分の育成よりも女の子の愛情度を上げることを優先してプレイしよう。

ここが違うぞ『限定版』！

実はこのゲーム、初回のみだが「限定版」が発売されたのを知っているかな？　内容はゲームソフト、メモリーカードシール、オリジナルイラスト集（描き下ろし原画、声優座談会etc）、スペシャルCD（主題歌、ボイスコレクションを収録の8cmCD）の豪華5点セット。特にイラスト集とスペシャルCDはファンなら必ずゲット！



▶ファンなら「限定版」をゲットしたいよね。





まんが／秋田県　林家てくのさん

はじめて探偵物語

「なにしろ、犯行があまりにお粗末すぎる　ヤツが目撃者に現場をのぞかれるようなおバカさんじゃないから、ここまで捜査が急詰まってたんだ　まあ、逮捕した中川ってヤツは犯行を否認してるしな　証拠が完全に揃っての逮捕じゃないから……自白させられなけりゃこっちの負けだ」

（：56Pへ）

キング・オブ・スタリオン

●発売日／'96年7月26日●価格／¥6,800●メーカー／日本物産●ジャンル／SLG●MC／8ブロック

いい馬がもらえるまでリセット

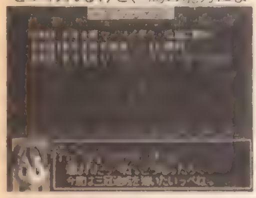
ゲームスタート時にもらえる1頭の3歳馬は、抽選によって決められる。ここでは抽選会の注目馬が当たるまでリセットを繰り返そう。血統的にはたいしたことがないように思えても、この注目馬はそこそこ活躍するし、鍛えればGⅠを勝つ可能性を秘めているのだ。



▲馬ゲーは最初が肝心。初年度の馬が稼いでくれないとね

目標にこだわらず強い馬を作れ!!

このゲームの目的は全GⅠ制覇なんだけど、パートナーから各段階の目標を設定される。最初はGⅢ優勝を目指せといわれるけど、馬の能力によってはいきなりGⅠに挑戦してもかまわない。馬を鍛えて連勝街道を突き進めば、おのずと目標はクリアされていく。3冠馬を目指せ、なんていわれなくても競馬SLGである以上狙いたくなるしね。



◀次の目標は3冠馬。最強馬を作るなら当然狙います

にゃんとワンダフル

●発売日／'96年8月30日●価格／¥4,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／バーチャル育成SLG●MC／1ブロック

ペットをしつけるための手順

なかなかいうことを聞いてくれないペットでも、愛情を持っていればしつけることが可能だ。まず「お腹すいた？」と呼びかけ、ペットを近づかせよう。ペットが寄ってきたら、すかさず「待て！」の指示を出すこと。最初はそっぽを向いていても、根気よく繰り返せば「待つ」ことを覚えてくれるはずだ。上手にできたらご褒美も兼ねてご飯をあげよう。これだけの作業で「お腹すいた？」と声をかけると健気に「待つ」ようになる。う～ん、カワイイ！



▲「お腹すいた？」でペットを呼び寄せておいて…





▲▶「待て！」と命令すればいい。そうすればご飯を食べる前に毎回ジーッと待つカワイイ姿も見られるし、何よりお行儀がよくなるぞ。

魔法少女ファンシーCOCO

●発売日／'96年9月13日●価格／¥5,800●メーカー／POW●ジャンル／育成SLG●MC／1ブロック

育成する際の2つのポイント

◉スケジュール調整

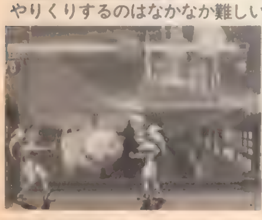
このゲームでは育成中のパラメータが見られない（1カ月終わると結果が表示されるだけ）ので、どのコマンドがその時点で有効なのかがわかりづらい。最初のうちはいろいろせず、1種類のコマンドだけ実行するようにすれば、その効果がわかりやすいぞ。



▲慣れないうちは、同じコマンドを実行する方がいいぞ

◉ミニゲームで稼げ

毎月の始めに養育費（お金）がもらえるが、それだけでやりくりするのはなかなか難しい。そこで、ゲーム中に用意されているミニゲームをクリアしてみよう。その後の育成が、かなりラクになるぞ。条件はそれほど難しくないので、ぜひ探し出してガッチリ稼ごう。



◀ミニゲームは格闘とSTGの2種類がある。

バーチャルプロレスリング

●発売日／'96年9月13日●価格／¥5,800●メーカー／アスミック●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

COMの起き上がりを狙え!

どうしても勝てないという人は、COMをパターンにハメてしまおう。起き上がる瞬間に特殊打撃技やダッシュ打撃技を決めるのだ！　一度ダウンを奪ってしまえばパターンにハメることができる。だから、試合が始まったらCOMをダウンさせることだけに集中しよう。

ロープ際でこれらの技を決めることで、相手を場外へ落とすこともできる。場外でダウンしたCOMにも同じように攻撃し、カウントが18くらいになったら自分だけリング内に戻れば、リングアウト勝ちも狙えるぞ。COMがさっさとリング内に戻ってしまったときも、場外で待っていれば再び降りてくる。降りた瞬間を狙って特殊打撃技を決めよう。



▲重ドロップキックが炸裂！　ダウンした相手にめりこむまで接近したらタイミングよくR2だ！



▶リングアウト勝ち狙いも効果あり。COMに特殊打撃技やハンマースルーを決めたら、すぐにリング内へ。





まんが／宮坂準　布袋繁部さん

はじめて探偵物語

力を使った犯罪の場合、その力に頼ったモノになることが多い。普通の人には無い能力を自分が持っているという事実は、自惚れを増大させる。科学捜査では足が付きにくいという点がさらに拍車をかけ、結果、力を持っている者が見れば大雑把な、「明らかに力が見え見えな犯罪」となるのが普通なのだ。

（：44Pへ）

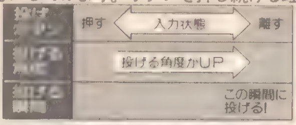
ハイパーオリンピック インアトランタ

●発売日／'96年6月28日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

総合得点アップのポイント講座

◉投げる種目（投てき）全般

投てきでのボタンと選手の動きの関係は、下のようになっている。このゲームの初心者や、いまいちコツがつかめないという人は参考にしてみよう。ボタンを押し続ける理想的な時間などは種目ごとに異なるけれど、どの種目でも投げる角度の目安は40～43度だ。



◉走り幅跳び

着地で尻もちをつくようなら踏みきりが早すぎ、グシャッとした着地になるようなら、跳ぶ角度が高すぎる証拠だぞ。



◀この瞬間に踏み切れれば理想的

◉棒高跳び

記録が伸びない人は、ポールが伸びきった状態でジャンプしているんじゃないかな？　もっと早くボタンを押してみよう



◀ジャンプボタンはこれくらいで入力を

ワールドスタジアムEX

●発売日／'96年7月26日●価格／¥5,800●メーカー／ナムコ●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

分身くん作成のポイントはココ!

◉安打、長打テスト

チーム力の補強に欠かせない分身くんの存在。ここでは、より強力な分身くんを作るための方法を教えちゃうぞ。まず、安打テストで好成績を収めるために、打者は左打ちにしておく。これで3塁線にボテボテのゴロを転がして、内野安打を狙うのだ。長打テストでは、ちょっと振り遅れ気味に打つと、ボールを芯でとらえやすいぞ。



▲振り遅れ気味に転がす。安打テストはこれでOK。

◉走塁テスト

テストの中では一番難しいと思われる走塁テスト。問題は、進塁方向と✚キーがシンクロしていないところと、ベースを越えて行ったり来たりしなくてはならないところにある。ベースランニングはLRボタンでも可能なので、進塁、帰塁をそれぞれLボタンとRボタンで行うことをオススメするぞ。これで無用な混乱は避けられるハズ。



▲塁をはさんでの走塁が難しいが、LRボタンなら簡単なのだ。

SDガンダム OVER GALAXIAN

●発売日／'96年6月28日●価格／¥4,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／STG●MC／1ブロック

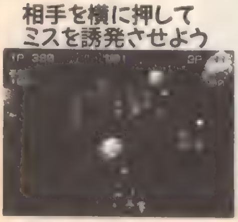
対戦プレイの必勝法

3DSTG「機動戦士ガンダム」をグッと縮めてSD化。それを「ギャラクシアン」と組み合わせ、さらに魅力たっぷりのオリジナル要素を満載しているぞ。今回は、2P対戦の必勝法を伝授しよう。対戦が開始されたらすぐ、相手方向に✚キーを入力。これで、ほんの少しだがラクに戦えるようになるのだ。また、出現したアイテムは逃がさず取り、対戦者には渡さないようにするのは勝つためには当たり前といえる。対戦はアイテムが勝敗を左右するといえるのだ。



▲対戦モードでは、ガンダムやシャア専用ザクなど5機が選択可能

相手を横に押してミスを誘発させよう



◀相手を敵の弾に押しつけて、ミスを誘うのだ。

アイテムを入手!



▲特に緑色のスピードアップは絶対に入手!

ストライカーズ1945

●発売日／'96年7月19日●価格／¥5,800●メーカー／アトラス、彩京●ジャンル／STG●MC／1ブロック

フォーメーションアタックの使い方がポイント

このゲームの攻略のポイントは、各機特有のフォーメーションアタックの使い方。通常時、1点集中型の攻撃をする機体はフォーメーションアタックで広範囲をカバー、広範囲攻撃型の機体はフォーメーションアタックで集弾率をアップさせることができるのだ。



◀ムスタングは特殊で、敵弾を消すことができる。

零式戦闘機

通常攻撃は広範囲をカバーする。フォーメーションアタックのタメ時間は短く、しかも強力なので、カタめの敵にはコレ。



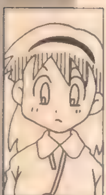
◀ボムは長い時間、全画面をカバー。ザコ一掃にとても便利なのだ
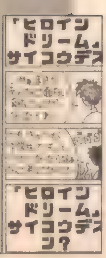
震電

フォーメーションアタックはタメが長く、使いづらい。通常攻撃を主体に、動きの速さを生かして敵弾をかわしまくろう。



◀一点集中型のボムは、接近して出すとボスすら一撃で沈められる!





まんが／岐阜県　田中北司さん

はじめて探偵物語

ってなわけで捜査を放ったらかしにして、遊び始めたオレ様だったが、いまいちのりきれなかった。いつもなら超ラッキーイェーイしゃあ～んなノリでいけるハズなのに……やはり事件が気になっているようだ。よし、しょうがないから捜査に復帰だ。

（1軽い気持ちで現場にもどる：42Pへ）（2うきうきしながら目撃者を捜す：71Pへ）

ウラワザデータベース '96完全版 上

お久しぶりでございます！　あなたのウラワザデータベースが帰ってまいりました。今号、次号の２回に分けての超絶ボリューム完全版。あなたのゲームライフに、必ず役に立ってみせましょう！

アークザラッド

●お得なアイテム取得情報
：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×５／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで、敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。⑩きぬのおび／ミルマーナのトヨーケの森のイベントクリア後、恵みの精霊と会話する。５人の精霊を助けることになったら、１人助けるごとに精霊と会話する。こうしてすべての精霊を助けたら、精霊の山のイベントまで進める。そしてイベント後トヨーケの森に戻って精霊と会話すればＯＫ。

●おしゃべりイベント
：チョンガラは仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へ行くと、隠しイベントが発生する。

●隠し召喚
：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

●コルボ平原でトッシュ登場
：スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、一時的に仲間に。

●大きい爆弾255個
：大きい爆弾が１個のとき、ゴーゲンと敵キャラの間にヒートウォールをかける。そしてヒートウォールの中に大きい爆弾を投げ、ゴーゲンと敵両方にダメージを与え、なおかつ敵が生き残れば、大きい爆弾が255個になる。

アークザラッドⅡ

●ちょこを仲間にする
：前作でちょこを仲間にしているなら、時の森にあるトココの村(森に入ったら左、右、左、右…というルートを繰り返し、辺りが夜になったら上へ進み続ける)で一泊。翌朝、ちょこの話をすべて聞けばＯＫ。前作で仲間にしていないなら、一度遺跡ダンジョンの地下50階でちょこに会うこと。

アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック
：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック(内３枚は２画面分スクロールする)を見ることができる。

●お得コマンド３選
：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋○を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋Ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことになる。この場合、パネルマッチも必要ない。

アイドル雀士スーチーパイⅡ LIMITED

●ＣＧギャラリーを見る
：オープニング後のタイトル画面で、L2＋R2を同時に押しながら○、Ⓧ、㋜。これで、クリアしていなくてもＣＧギャラリーをすべて見ることができる。

●アイテム増殖
：対局中にR2＋✚下＋△を同時に押す。すると、４種類のイカサマアイテムが１個ずつ増える。同じコマンドを何度も入力することで、それぞれ最大９個まで増やすことが可能。

●配牌やり直し
：フリー対戦モードで、L2＋△を同時に押す。

●ミユリの部屋クリア
：オープニングの歌が流れている間にL2＋R2を押しながらⓍ、□、Ⓧ、□、✚下、上、○、△、Ⓧ、□、Ⓧ、㋜と入力。「センキュー」という声がすれば成功。これで、フリー対戦モードをクリアしていなくても、すべての着替えを選ぶことができる。

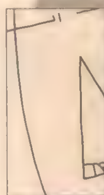
●強制的に勝つ
：ストーリーモードで、対局中L2＋□＋○を同時押し。すると、十三不塔という役で強制的に勝つ

アクアノートの休日

●ブロック無限増殖
：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓍを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す。これで、使えるブロックが１つ増える。後は、同じことを繰り返せばＯＫ。

●おまけモード
：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集
：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。





まんが／神奈川県　矢澤さん

はじめて探偵物語

「この宴はな、ワシとキサマの別れの儀式だったのだ。明日からはポリゴン格闘技の使い手として敵同士となる」「そ、そんな……師匠！」「しかたないのだ。ワシは信念である「ラッキーボーイは８番打者」という言葉を捨てることはできん」「そうですね。しかたありません。私も「球根」のタメに戦うことにしましょう」　（：59Pへ）

あすか120%スペシャル

●隠しキャラが乱入
：難易度星２つ以上でノーコンティニュークリアすればＯＫ。
●忍を使う
：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューＯＫ）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。
●無限コンボ
：可莉奈、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を１回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返せばＯＫ（ただし、このワザは旧バージョンでしかできないので注意）。
●当たり判定表示
：「すたあと、おしてね」と表示されている画面で、✚上、下、左、右、ⓧ、◯と入力。ここで一度音が鳴るので、その後✚右、左、下、上、ⓧ、◯。さらに音が鳴ったら成功で、キャラ選択画面でR1を押せばクリアしていなくても忍を使える。また、この状態ならゲーム中L1を押せば当たり判定と攻撃判定が表示され、L2を押すとスローモードになる（ただし、このワザは新バージョンでしかできない）。



▶これは隠しキャラの忍。ちなみに、本文中にある新バージョンと旧バージョンを見分けるにはパッケージの右下に注目。黒い丸がついていれば、それが新バージョンだ。

ESPN Street Games

●最後のレースだけ楽しむ
：パスワードを「254 071 216 094 085 085 177 113 104」と入力する。これで、12コースのうち11コースをクリアした状態でゲームを開始できる。
●お金増殖
：パスワードを「229 013 066 016 000 000 000 000 031」と入力する。これで、大量のお金を持った状態で開始できる。

アドヴァンストV.G.

●ボスを使う
：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでＫ１・Ｋ２を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとＶＳモードでＫ１とＫ２を使用できるようになる。
●隠しカラー
：キャラ選択画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◬を押す。これで、通常の１Ｐカラー、２Ｐカラーとは違う、隠しカラーのキャラを使って遊ぶことができる。
●オートストーリーモード
：メインメニューの画面で、２Ｐ側の◯＋ⓧを同時に押しながら「ストーリーモード」を選択する。そして１Ｐ側で「プロローグ」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しめる。

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

●ボイステスト
：オプション画面でL2＋R2を同時に押す。すると、ゲーム中に聞けるボイスをすべて聞くことができるボイステストの画面になる。✚キー左右で番号を選び、◯で決定。ちなみにここでR1を押すと100個先、R2を押すと100個前の番号に飛ぶ。ボイスの総数は1500近くあるので、覚えておくと便利。
●水着になる
：ゲーム中「水着」を手にいれたら、メニュー画面でⓧ。

ヴィクトリーゾーン

●玉視点
：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をカメラがひたすら追いかける「玉視点モード」を楽しむことができるようになる。ちなみに、この状態で同じくL1＋L2＋R1＋R2を同時に押すと、通常のモードに戻ることができる。
●くぎの調整
：デジパチか権利物のゲージの調整をする画面になったら、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて◬を押す。すると、はかま周辺のくぎを調整することができるようになる。

ウィザーズハーモニー

●カラオケモード
：ⓢを押しながらゲームを立ち上げる。
●カーソルが巨大になる
：スケジューラー画面でしばらく待っていると、カーソルの弥次郎が巨大化していく。
●生徒会長とのエンディング
：生徒会長との３つのイベントをすべてクリアしている状態で、卒業試験をクリアすればＯＫ。イベントは、６月から９月までの休日に魔法学科とギルド、10月から３月の休日に普通学科でランダムに発生する。
●ラミカとのエンディング
：まずはジャネット、システィナ、レジーの誰かをメンバーに入れておく。ゲーム中、11月にうわさコマンドを実行し、施療院に記憶喪失の少女がいるという情報を聞く。その後おでかけコマンドで施療院に行き、少女が記憶を取り戻せばＯＫ

宇宙豪商伝 爆裂商人

●隠しキャラ
：タイトル画面でⓢを押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、ⓧ、ⓧ、ⓢの順番にコマンド入力する。成功すると音が鳴るので、普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったら一番右までカーソルを移動させていく。すると、「ハニーちゃん」という隠しキャラを使って遊べるようになる

ウルフファング

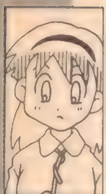
●スペシャルモード
：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンとⓢを同時押し。これで、１面からラストまで連続でプレイできる。
●ステージセレクト
：まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにＢＧＭを「02」に設定し、ゲームモードを選択。これで末尾に「＋」のついた新モードが出現するのでこれを選べばＯＫ、機体選択後、自由にステージを選べるようになる。
●ターボモード
：ゲーム中ポーズをかけてⓢ＋ショットボタン（初期設定ではⓧ）を押せば、ゲームスピードが速くなる。

エイリアントリロジー

●ステージセレクト
：オプションモードにあるパスワード入力画面で「ＧＯＬＶＬ」と入力し、その後に行きたいステージのレベル数を続けて入力する（例／レベル30なら"ＧＯＬＶＬ３０"）。後は、そのままタイトル画面に戻り、普通にゲームを開始する。
●隠しオプション
：まずはパスワード入力画面で「ＩＧＯＴＰＩＮＫ８ＣＩＤＢＯＯＴＳＯＮ」と入力し、一度「ＡＣＣＥＰＴ」を選ぶ。その後メニューに戻ると新しいオプション項目が追加されている。

エースコンバット

●クリアのおまけ
：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加。イージー／16機の自機が最初から使えるように。ノーマル／イージーのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハード／イージーとノーマルのおまけに加えて、作戦の選択が可能に。





まんが／静岡県 山本匡司さん

はじめて探偵物語

「しかしなんだって切り裂きジャックの件が報道されたとき、この事件を思い出せなかったんでしょう？ 貴方がここに来るまで、この事件をすっかり忘れていた気がする……。私、担当だったんですよ？」ここでもなんらかの力が使われていたのだろう。止まっていた過去が確実に動き始めている。切り裂きジャックと共に。 （：97Pへ）

●おまけゲーム
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ね回るロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ね回るロードで㊋×10＋R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、◎、◎、◎なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚下、◎、◎、◎、◎、◎、◎、◎、◎、◎＋◎、◎＋◎。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●その他ミニネタ
：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、◎＋㊋。②敵機（僚機）回転／ブリーフィング、または僚機選択画面で2コンのL2＋R2を押しながら✚キー。

ＡＩ将棋

●コマ表示切り替え
：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を1文字に変更できる。

●絶対勝つ
：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ替える。

A.Ⅳ.EVOLUTION

●隠しマップ
：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高い上級者向けとなっている。

●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼び出す。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更
：車窓モードのときに、㊏×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。また、路線を外れて移動することも可能。

●在来線を引く
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれる。また、客車を走らせればどんどん町に人が入ってきてくれる。

●新幹線がバグる
：まずは新幹線かリニアを開通させる。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった場所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意。

エグゼクター

●各ステージのパスワード
：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」

●最強装備
：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを４つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを５つ取る。

SDガンダム OVER GALAXIAN

●オプション強化
：ストーリーモードのオプション画面で、L1＋L2＋R1を同時に押しながらR2を押す。すると、オプションの項目が増える。

●音が変わる
：ギャラクシアンリミックスモードのオプション画面で、㊏を押す。すると、ゲーム中の効果音が昔風の電子音に変わる。また、この状態で㊏を２回押すと、元に戻る。

NBA JAM

●シーズン終了
：イニシャル入力画面で「END」「JANUARY」「1」と入力すれば、強制的にシーズンが終了する。

●オールスター
：イニシャル入力画面で「FIN」「JANUARY」「1」と入力すれば、オールスターチームを使ってゲームをプレイできる。

NBA パワーダンカーズ

●時間を元に戻す
：オプションモードで一度ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「PLAYOFF&FINAL」か「EXHIBITION」モードでゲームを開始。しばらく普通にゲームをすすめ、点を取ったらポーズをかけて「LOAD OPTION」を選ぶ。これで、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

エンターテイメント雀荘That'sPON

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり着く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人ともトメという隠し部屋に入って、対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

オーバードライビンDX

●ハードモード
：「RACE TYPE」選択画面の「1VS1」にカーソルを合わせ、L1＋R1。

●メーター表示消去
：レース中に✚下を押しっぱなしにしておく。

●隠しコース＆最強の車
：５つのコースすべてで優勝すると、隠しコースで走れるようになる。この隠しコースが出現したら、トーナメントモード以外で車選択中にL1＋R1を押しながら決定すると、最強の車が出現。



▶これは、メーター表示を消して画面をスッキリさせたところ。迫力の点ではこの画面が一番だが、メーターがないというのは初心者にはちょっと辛いかもしれない。





まんが／福岡県 蒼月さん

はじめて探偵物語

「師匠の仇だ！」ブラックホリタンはまたまたスグに見つかった。「うぉぉ！ ポリゴンスームインパンチィ３」ベキ。こんどこそ完璧な敗北。「修行だ！ さらに修行しなくては！」こうしてまた、私の修行が始まった。１日２億回新を割り、１日８１膳。そして背筋。人生を考える。そして復讐はやめることにした。勝てないから。

オフワールド・インターセプター

●お金持ちコマンド
：オプション画面で□、ⓧ、◯、□、ⓧ、◯、□、ⓧ、◯、□、ⓧ、◯、□、ⓧ、◯、□、ⓧ、◯、と入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを最初から始めればＯＫ。これで、最初から所持金が最高額という状態で、ゲームを開始することができるようになる

おーちゃんのお絵かきロジック

●解いたパズルを表示
：どのモードでもいいので、適当なパズルを解く。解いたパズルの名前が表示されている画面で、見たいパズルにカーソルを合わせL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◯。

オウバードフォース

●いきなりレベル99
：まずは最初からゲームを始め、艦長の名前を入力する画面になったら「すごくえらいひと」と入力する。この時点ではなんの変化もないが、続くブリーフィングシーンで艦長の名前がなぜか「へんしん」になってしまっていれば成功。これで、艦長のレベルが99になっている。


▲何の苦労もなくレベル99の艦長。かなり強いぞ！

怪獣戦記

●オートモード
：まずは対戦モードを選びマップを決定したら、キャラ配置の２Ｐ側の最後のキャラを決定するとき、㋜＋L2を押しながら決定。すると、１Ｐ側がＣＯＭ操作に。また、コマンドを㋜＋R2を押しながら決定にすると、２Ｐ側がＣＯＭ操作になる。このワザを使って両方をＣＯＭ操作にすれば、フルオートで勝手に戦わせることも可能になる。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でL1＋R1＋✚下＋ⓧを同時に押す。すると、画面が切り替わってエンディングムービーが流れる。

海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「ＳＴＡＲＴ」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら◯を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばＯＫ。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が０になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなる。

カルネージ ハート

●簡単最適化
：企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブしてリセットする。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が１ターン減っている。その後同じことを何度も繰り返していけば、最終的に最適化に必要なターンは１ターンまで減少してしまう。これで、１ターンで最適化が完了する。
●機体鑑賞
：機体設計室でハードウェアを選んだら、R1を押しながら✚キーのどれかを押すと、機体を回転させることができる。また、ⓧを押しながら✚上を押すと機体の縮小、同じくⓧを押しながら✚下で機体を拡大できる。
●ＯＫＥを操作
：戦闘中に㋝を12回押す。すると動作設定という項目が現れるので、これを手動に切り替える。

ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで記号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。記号と効果は以下の通り。MA／２面から開始、UT／３面から、RH／４面から、MK／５面から、HT／６面から、YI／ボムを９個持っている、SS／パワーアップ時間最大、QB／主人公巨大化、CM／主人公縮小、TY／ライフが少ない、MV／２Ｐで合わせ鏡が出せる、MI／サウンドテスト。
●効果音とボイステスト
：タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、２コンで㋝＋㋜を押すと、ゲーム中の効果音やボイスのテストを聞くことができるようになる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト
：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると面セレクトが可能に。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

キャプテン翼Ｊ

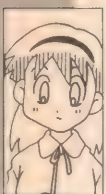
●チームが増える
：タイトル画面で２Ｐ側のL2＋R2を押しながら◯＋ⓧ＋△＋□を同時に押す。すると、全部で９つもの新チームが選択可能に
●同チーム対戦
：タイトル画面で２Ｐ側から✚上、下、△、ⓧ、左、右、□、◯と入力する。

ギャラクシアン³

●ムービーモード
：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービーテストモードに入れる。さらに、このモードでムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになる。この状態から普通のゲームに戻りたくなったら、もう一度㋝を押せばＯＫ。
●女性のシルエット
：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「ＥＮＤ」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードでのシルエットが女性になる。
●ゴースト
：まずはプレイレコーディングモードでゲームを開始。ゲーム終了後、セーブ画面になったらセーブしないでメニュー画面に戻る。その後ガンナーズモードを選択すると、先ほどのプレイが「ＧＨＯＳＴ」という名前で登録されている。これで、自分のプレイをガンナーとして設定することができる。ただし、この「ＧＨＯＳＴ」は、リセットしたり電源を切ると消えてしまう。

ギャラクシーファイト

●サイズ固定
：まずは全キャラでクリアして、そのデータをセーブしておく。そしてそのデータをオプションモードからロードし、普通にゲームを開始。好きなキャラを選択したら、ステージが決定されるまでL2＋R1を同時に押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが縮小状態に固定される。また、同様の手順でステージが決定されるまでL1＋R2を押しっぱなしにしておくと、キャラの大きさが拡大状態に固定される。
●ボス使用
：上の２つのワザと同様に、あらかじめ全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上＋△を同時に押しながら１Ｐモードを決定する。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの４人のボスが追加されている。





まんが／東京都　チャカさん

はじめて探偵物語
こうしてオレは暗黒なんたらと戦う戦士に選ばれてしまった……。コスチュームはリーダーの赤。このレッドハムスターは変身したときは5000万度の高熱に耐えられる点が特許出願中でスゴイのだが、－３度の北風に当たると確実にポックリ逝ってしまうのが最大の弱点だった。
（：24Pへ）

ギャロップレーサー

●出走馬選択

：「フレシーズンモード」で、レースを選択するときにⓢを押しながら[illegible]を押す。これで、出走馬を自由に選択きるようになる。また、ここで選んだ出走馬と同じメンバーでもう一度レースをしたいときは、同じくレース選択でⓢを押しながら◎を押すと、前回と同じ出走馬で再びレースができる。

きゅいーん

●ステージセレクト

：タイトル画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせ、L1+R1を押しながらⓢ。するとオプションモードに「すてーじせれくと」という項目が追加される。これで好きなステージを選べるようになるが、ステージをクリアしても次のステージへは進めないうえ、最終面は選べない。

球転界

●5億点からスタート

：パスワード入力画面で「KYUTENKA4S」と入力してからゲームを開始する。すると、得点がいきなり約5億点の状態から始めることができる。

キリーク・ザ・ブラッド

●簡単ボス倒し

：まずはボスのいる部屋のドアロックを解除して扉を開けたら、中には入らないで、入口に立ったまま何か手持ちの武器を連射する。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、納得のいくまで徹底的に撃ちまくっておくこと。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒していけば、クリアはかなり楽になる。

キリーク・ザ・ブラッド2

●HP、SP回復

：まずはあらかじめ2P側にもコントローラを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側のⓢを押すとHPとSPがマックスまで回復する。

●ミサイル大量入手

：ミッション6に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかにカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

キングスフィールドII

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣ムーンライトソードがある。あらかじめ竜王草の実を持っておき、わざとボスにやられれば、持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にし、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

クールボーダーズ

●スペシャルコース

：初級、中級、上級のランキングで、すべて1位を取ると、スペシャルコースで滑れるようになる。また、それぞれのコースで1位を取るたびにボードが増えるので、ボードは最終的に9枚に。

ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、◎+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+ⓢ／アーケードモード（ノーマル）、L2+✚左上+ⓢ／アーケードモード（変態）、L2+✚右下+ⓢ／PSモード（ノーマル）、L2+✚左下+ⓢ／PSモード（変態）。ノーマルバージョンか変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+ⓢ。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、◎、右、□、ⓢ、ⓢと入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットバス以外のすべてのアイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、この状態でゲーム中ⓢを押しながらⓢを押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、ⓢ、ⓢ。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

グラディウス DELUXE PACK

●パワーアップ

：「グラディウスI」の場合、難易度を「PS　EASY」か、「PS　DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力。「グラディウスII」の場合、難易度を「EASY」に設定して同じくゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。

●ステージセレクト

：「グラディウスII」で、一度クリアした後（全面クリアしたデータをロードしてもOK）、タイトル画面でL1かR1を押しながらゲームスタート。ただし、ステージセレクト画面になるまでL1かR1は押しっぱなしにしておくこと。

クラシックロード

●所持金増殖

：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競走馬を見る。ここで、一番下の馬を調べて△+□を同時に押す。成功すれば、資金が約10億円に増殖している。

GROUND STROKE

●視点変更

：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能。

●リプレイ中に視点変更

：リプレイ画面になったら、L2を押す。

くるりんPAI!

●パロパル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら[illegible]。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、1コンと2コンのⓢ+ⓢを押しっぱなしにしておく。そして画面が真っ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、ⓧのどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。

●COMに簡単に勝つ

：キーコンフィグでコンピュータ側のボタン割当てを変更する。すると、コンピュータは操作ができなくなる。





まんが／奈良県　八色翔さん

はじめて探偵物語

桐生さんから渡された3つの未解決事件ファイル。ひとつめは北海道札幌郊外で起きたバラバラ死体遺棄事件。2つめは福島県郡山市で起きた肢体引きちぎられ殺人事件。3つめは神奈川県鎌倉市の少女引き裂き暴行殺人事件。「……この鎌倉市の事件は」「そうだ、今回の事件と異様に酷似している」

（：63Pへ）

クロックワークス

●ネームエントリーで……
：ネームエントリー画面で特定の文字を入力し、最後にL1＋R1＋○で決定。これで、いろんな効果が起こる。入力する文字と対応する効果は以下の通り「９ＵＰ」／残機９人の状態でスタートできる。「ＳＴＲ」／自分が無敵状態になる。「Ｒ５０」／全50面のステージセレクトが可能になる「ＭＡＰ」／オプションに「マップエディット」が追加され、ここでオリジナルマップの作成が可能になる「ＡＶＩ」／ゲーム中のすべてのムービーを見ることができるようになる

ゲームの達人

●お得なパスワード
：パスワード入力画面で「２３４５６７８９」と入力する。すると、いきなりワールドモードで11人を倒した状態から開始することできる。また、修行モードの場合は、ブレイスの達人、将棋四段、連珠三段という状態になっている。

GEX

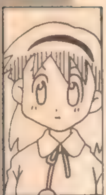
●コマンドいろいろ
：①残機増殖／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、○、△、下、右、□、下。②無敵／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら×、□、✚下、下、上、下、右。③スピードアップ／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、×、右、右、下、上、×。④隠しステージ／パスワード入力画面で「ＲＹＹＲＹＸＫＢ」と入力してゲームを開始。⑤画面が足跡だらけになる／ゲーム中ポーズをかけてそのまま待っているだけ。

幻影闘技

●ボスを使う
：コンティニュー回数や使用キャラ、難易度などは何でもいいので、とにかく30回クリアする。すると、バーサーカー、マリー、鋼の３人のキャラが使用できるようになる。このゲームは自動セーブではないので、１回クリアするごとにセーブすること。

幻想水滸伝

●アイテム再生
：ロックを仲間にして本拠地に金庫ができたら、使用回数の減ったアイテムを預ける。そしてその場で預けたアイテムをすぐに引き出すと、アイテムの使用回数がもとに戻っている。
●108人揃える
：グレミオ以外の107人が生きている状態で最後の戦いまで行くと、死んだハズのグレミオが復活し108人揃う。これで少しエンディングも変化する。



豪血寺一族２

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。
●面セレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用可能。なお、『パロ～』の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。
●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、×、×、○、□、○、□、✚下、左。また、無敵のときに同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。
●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で××５、□×７、△×３と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、『極上パロディウス』モードで、△×５、□×７、××３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。
●隠しステージ
：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２の最初の編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１体も倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入する。
●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋セ＋スをしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラックに収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

刻命館

●サウンドテスト
：オープニングデモ中にL1を８回、✚上を８回、L2を４回という順にコマンド入力をする。すると、画面が切り替わってサウンドテストが可能になる。



▶これがサウンドテストモードの画面。サウンドテストモードがウラワザとして隠されているゲームは、最近珍しい。

コズミックレース

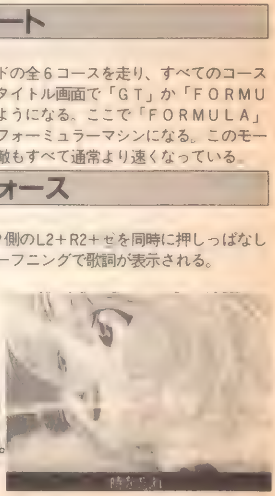
●便利な隠しメニュー
：まずはゲーム中ポーズをかけて、△＋×を同時に押す。すると、通常ではできないことが可能な、便利な隠しメニューが現れる。
●コースセレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら□＋○を押す。すると、コースの変更ができるようになる。

サーキットビート

●フォーミュラーモード
：まずは「レース」モードの全６コースを走り、すべてのコースで１位を取る。すると、タイトル画面で「ＧＴ」か「ＦＯＲＭＵＬＡ」かの選択ができるようになる。ここで「ＦＯＲＭＵＬＡ」を選べば、すべての車がフォーミュラーマシンになる。このモードでは、自車も速いが、敵もすべて通常より速くなっている。

サイキックフォース

●字幕表示
：電源を入れるとき、２Ｐ側のL2＋R2＋セを同時に押しっぱなしにしておく。すると、オープニングで歌詞が表示される。
●同キャラで……
：ウォン同士の対戦中に、×を押してポーズをかける。すると、ウォンが「時よ！」と叫んでくれる。



▶オープニングの字幕表示モード。これで、あの熱い主題歌の歌詞が判明。曲に合わせて一緒に歌うことができるぞ。



まんが／愛媛県　甲斐つるぎさん

はじめて探偵物語

次の事件が起こったのはその２日後だった。安田警部補に呼び出されて駆けつけた慶西大学キャンパスには同じ様な死体。そして……「明らかに力が使用されてますね」「やっぱりか。切り口が前回と全く一緒らしい」講堂と講堂の間の準備室の隅に彼女は倒れていた。（１「彼女の身元は？」：81Ｐへ）（２異質な力の源を探る：51Ｐへ）

サイドワインダー

●新視点
：作戦画面が表示された後、L1＋L2＋R1＋R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面になったらL1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋△＋○を押しっぱなしにしておく。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択
：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。

●全機体使用可能
：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、右、セと入力する

サイバースレッド

●ビークル増殖
：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、　と入力すると、選べるビークルが５機追加される

サイベリア

●ステージセレクト
：まずはＩＤ入力画面で「ＮＥＭＲＯＳＩＭ」と入力しておき、その後ゲームメニュー画面で「ＬＯＡＤ」を選択する。すると、ステージセレクトの画面になり、好きなステージから開始することができるようになる。また、このとき、各ステージのパスワードを見ることもできる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●キャラ選択画面で……
：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「ＹＥＳ」を選択する。その後、㋜を押しながら✚上＋○、右＋□、左＋×、下＋△と入力すると、２人のボスキャラが使用できるようになる。また、このときコマンドを㋜を押しながら✚下＋△、左＋×、右＋□、上＋○に押すと、同じキャラを使用してチームを結成できるようになる。これらのコマンドは、対戦モードでも可能。

●デモショートカット
：オプション画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、試合に勝利した後のデモ画面をカットすることができる。デモをカットすれば、試合が終わるごとにデモを読み込まなくなる

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

●斬紅郎を使う
：まずは対戦モードでゲームを始め、キャラクターの選択画面になったら、カーソルを覇王丸→牙神幻十郎→首切り破沙羅→千両狂死郎→橘右京→リムルル→覇王丸→閑丸→ナコルル→服部半蔵→天草四郎→骸羅→ガルフォード→閑丸という順番に合わせていく。そして、キャラ選択のタイムリミットが残り３秒になると同時に、㋜を押しながら×＋○を同時に押す。これで、ボスキャラである壬無月斬紅郎を使って遊ぶことができる。斬紅郎はボスだけあってかなりの強さを持っているが、通常の１Ｐモードでは使用することはできないので注意。

サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち
：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、１人につき約６億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。
調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーぱん→しんじ。
専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ
：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金１億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

三國志Ⅳ

●いきなり強い君主
：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスがもらえる。後で名前だけ変えることも可能。

三國志英傑伝

●簡単耐久力回復
：戦闘で味方の武将がダメージを受けてしまったら、その武将の装備選択画面を表示させる。すると、なぜかダメージを受けていたハズの耐久力が最大値まで回復してしまう。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、行動済みの場合はできない。

サンダーストーム＆ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：「ロードブラスター」の場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋□＋○＋✚左を押しながら１コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。「サンダーストーム」の場合、２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋△＋○＋✚左を押しながら１コンの㋜と入力すればＯＫ。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2と、１コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら１コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム
：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのR1＋R2＋□＋○と、１コンの□＋○を同時に押しながら１コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、２コンのR1＋R2＋△＋○と、１コンの△＋○を同時に押しながら１コンの㋜でＯＫ。

時空探偵ＤＤ

●ＯＭＡＫＥ
：まずは一度ゲームをクリアして、エンディングを見た後タイトルに戻る。すると、メニュー画面に「ＯＭＡＫＥ」という新しいモードが追加されている。

ジグソーアイランド

●隠しキャラ
：まずはストーリーモードをクリアしてセーブしておく。そして２度目にもう一方のコース（ステージ３後の分岐で、１度目とは別のコースを進めばＯＫ）を選択してクリアする。すると、最後に隠しボス「番長」が登場する。

●ステージセレクト
：上の方法で番長を出現させ、これを倒すと、ロード画面でステージセレクトが可能になっている。

実況パワフルプロ野球'95開幕版

●全員絶好調
：チームセレクト画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。球団マークのそばに☆マークがつけば成功で、チーム全員が好調に。その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除する。すると、敵のピッチャーがなぜかチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。

●全員絶好調
：チームセレクト画面でL1を押す。球団マークのそばに☆マークがつけば成功で、チーム全員が好調に。また、その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。





まんが／福岡県　もの雲さん

はじめて探偵物語

薄墨はＯＫだけど……鉛筆とかあまり薄い画材も印刷に出ないから×なのかぁ。みんなカラーイラストはどんな画材で描いてるのかな？　コピックとかがカンタンだって聞くけど……よく見ると子供の頃に買った色鉛筆とか絵の具を使ってる人もいるみたい。すごいなぁ。道具ってあまり関係ないのねぇ。

（：65Pへ）

ジャンピングフラッシュ!

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚キーの上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●ＥＸＴＲＡモード

：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「ＥＸＴＲＡモード」を選択できるようになる。ここでは最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

ジャンピングフラッシュ!2

●いきなりエンディング

：まずは特典でついてくるヨーロッパ版の「ジャンピングフラッシュ！１」を立ち上げる。タイトル画面が出たらCDを通常の「ジャンピングフラッシュ！２」と入れ替えればＯＫ。

●新モード

：一度クリアすると、通常とは違う２周目（アロハ男爵恩しらずの巻）が遊べるようになる。

●スーパーモード

：１周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。

Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

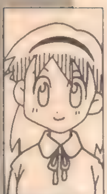
新型くるりんＰＡ!

●いきなりエンディング

：ＭＵＳＩＣ　ＴＥＳＴの画面で、✚上、上、下、下、上、下、下とコマンド入力。これで、エンディングテストの画面に切り替わるので、エンディングを見たいキャラを決定すればＯＫ。

●隠しキャラ

：タイトル画面でゲームのロゴが上から落ちてくる間に✚キーを時計回りに一回転させる。これで、隠しキャラのパロパル国王とミスターユッキーを使うことができる。ロゴが落ちてくるまでの時間は一瞬なので、かなり素早く入力する必要がある



新日本プロレスリング　闘魂烈伝

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、ⓧ、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、ⓧ、下、ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、ⓧ、□、ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。



水滸演武

●隠しキャラ

：まずはモード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、左、右、下、上、右、左、L2、R2の順にコマンド入力をする。ここで声がしたら成功で、この後２Ｐ対戦モードを選ぶと、隠しキャラの溝口誠が登場。

進め!対戦ぱずるだま

●ボスを使う

：２人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合　：✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。
市場を使う場合　：✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、ⓧ。
奥方を使う場合　：◎、ⓧ、✚右、左、右、左、下、下、上、上。
服田裏を使う場合：㋜を押し、１秒以内にｘを10回以上連打

スターグラディエイター

●隠しキャラ

：隠しキャラを使う方法は以下の通り。なお、文中の記号は、Ａ＝Ａ攻撃、Ｂ＝Ｂ攻撃、Ｋ＝Ｋ攻撃、Ｇ＝ガードボタンに対応している。設定を変更している場合は、変更した先のボタンを押すこと。①ビルシュタインを使う／㋝を押しながらカーソルをゴアに合わせ、Ｇ、Ｋ、Ｇ、Ｋ、Ａ、Ａ、Ａ、Ｂ、Ｂ、Ｂ、Ｇ＋Ｋ。②河童／上記コマンド入力後、㋝を押しながらハヤトにカーソルを合わせ、Ｋ、Ａ、Ｂ、Ａ、Ｇ、Ａ、Ｂ、Ａ、Ｋ、Ａ、Ｇ＋Ｂ。③ブラッド／上記２つのコマンド入力後、㋝を押しながらカーソルをビルシュタインに合わせＧ、Ａ、Ｇ、Ａ、Ｇ、Ａ、その後河童に合わせＫ、Ｂ、Ｋ、Ｂ、Ｋ、Ｂ、L1＋R1。

●顔のサイズ変更

：キャラ決定後、試合が始まるまで✚右＋㋜＋◎＋□で巨大化、✚左＋㋜＋◎＋□で縮小。



▶顔サイズ変更は、１ラウンドで元に戻る。継続したい場合は、ラウンド間ごとに同じコマンドを入力しよう。

スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ

：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスをセットしてゲームを立ちあげると、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。

スタジオＰ!

●ヘギモナを使う

：まずはパズルゲームの「ぼうけんモード」をクリアしておき、２Ｐ側にネジコンを接続した状態でリビングのゴミ箱をクリックする。これで、「ヘギモナ」というネジコン専用のちょっと変わった楽器を使えるようになる。ネジコンユーザーへのちょっとしたサービスであり、ネジコンなしでは使えない。

ストライカーズ1945

●ショートリセット

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋㋜を同時に押す。すると、そのモードのメニュー画面まで一瞬で戻ることができる。また、モード内のメニュー画面で同じコマンドを入力すると、モード選択画面まで戻ることができる。さらに、モード選択画面で入力するとメーカーロゴまで戻れる。

まんが／福岡県　すとれんじさん

はじめて探偵物語

「彼女が生前大事にしてたモノって知らないかな？」「……多分、時計だと思います。アンティークのヤツ。死んだおじいちゃんにもらったって言ってました」時計か……。松永綾乃は発見されたとき全裸だった。ということはどこかに彼女の遺留品が残っているはずだ。「昨日も彼女はその時計を着けてた？」「はい、多分」　（：６Ｐへ）

ストリートファイターZERO

●隠しキャラ
：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、L2を押しながら以下のコマンドを入力。1P側か2P側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

ベガ（1P）：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△（または◎ⓧ）
（2P）：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△（または◎ⓧ）
豪鬼（1P）：✚左、左、左、下、下、下＋□△（または◎ⓧ）
（2P）：✚右、右、右、下、下、下＋□△（または◎ⓧ）
ダン：△、□、ⓧ、◎、△（または△、◎、ⓧ、□、△）

●ドラマティックバトル
：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加される。

●勝ちセリフ選択
：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、□＋△、□＋ⓧ、ⓧ＋◎、△＋◎のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●COMダンの乱入
：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを5回連続して出せばOK。

ストリートファイターZERO2

●真・豪鬼を使う
：キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせ、㋝。その後カーソルをアドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディ→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼の順に合わせていき、㋝を押しながら決定。これで、真・豪鬼が使用できる。

●オートガード用カラーを使う
：キャラ選択画面のとき□＋ⓧ（または△＋◎）で決定する。すると、マニュアルモードでもオートガード用カラーのキャラクターを使用することができる。

●春麗の衣装変え
：キャラ選択画面でカーソルを春麗に合わせ㋝を3秒以上押したまま決定する。



▶これは真・豪鬼。アーケード版で隠しキャラとして存在していた。とにかくその強さは半端じゃないぞ！

ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う
：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

●ミュージッククリップ
：あらかじめメモリーカードをつけておいて、「ムービーモード」をクリアする。そしてデータのバックアップをすると、ミュージッククリップモードが追加される。ここで、チャゲ＆飛鳥のプロモビデオを見ることができる。

スナッチャー

●スペシャルメニュー
：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングシーンを見ることもできる。

●エンディングをもう一度
：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。

スペースグリフォンVF－9

●レベルを自由に調整
：ゲーム中いつでもいいので、△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用
：ゲーム中、□＋△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

スマッシュコート

●4人の挑戦者を使う
：タイトル画面でL2＋R2＋㋝を押しながら△、ⓧ、□、◎、ⓧ、△、◎、□、□、◎、ⓧ、△、◎、□、△とコマンド入力。すると、エキシビジョンモードで、4人の挑戦者を使ってゲームをプレイできるようになる。

●顔デカモード
：まずは◎＋ⓧ＋△＋□を同時に押しながらオプションモードに入り、「BGM」にカーソルを合わせてさらに✚下を押す。すると一度カーソルの表示が消えるので、ここで✚右を押す。このとき音が鳴ったら成功。後は普通にゲームを始めると、試合中の選手の顔が大きくなっている。

●いきなりエンディング
：タイトル画面で㋝を5回押す。

ゼロディバイド

●色変更
：一度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う
：最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューOK）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

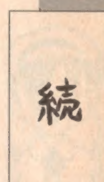
●隠しゲーム
：2コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらSPEEDにカーソルを合わせ✚右上＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚右上＋△を押しながら◎で面セレ。

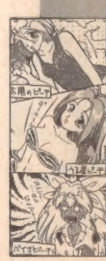
●1／60モード
：プレイ時間が100時間を超えていて、プレイヤーが5ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「DJ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「MATCH POINT」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「SHADOW OBJ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動くようになる。ただし、キャラクターはテクスチャーの貼られていない簡素版になってしまう。

●サウンドテスト
：タイトル画面でオプションモードにカーソルを合わせ、1P側の㋝＋L1＋R1と2P側の✚下＋㋝＋ⓧをすべて同時に押しながら1P側の㋜を押す。すると、サウンドテストモードに入ることができる。✚キーで曲を選択し、◎で決定すれば演奏。ⓧを押せば中止できる。

●NECO登場
：総プレイ時間が24時間を超えていると、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら決定すると、イクストルの代わりにNECOが登場する。

●NECOを使う
：ズールとイクストルを使って、それぞれ1Pモードをクリアする。すると、NECOを使用することができるようになる。





まんが／静岡県　たかひろさん

はじめて探偵物語

さて、この事件の謎を解いてください。1回遊んだだけでは全く犯人は見えてこないかもしれませんが、違うルートで何回か楽しめば……きっと何かが見えてくるはず！　犯人を当てるだけでなくその動機、犯行方法など事件全体の推理をお願いします。この巻では明かされてない事実もありますがその辺は想像力でカバー！　（：98Pへ）

●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入ると見ることができる。③ステージ選択／総合時間が30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ5秒台を出すと、2P対戦でステージ選択が可能になる。

続ぐっすんおよよ

●変態モード
：ゲームを始め、モード選択画面になったら、L1＋R2を押しながらノーマルモードを選択する。すると、トレジャハンター改め変態ハンターのぐっすんが活躍する、「変態モード」をプレイすることができるようになる。

卒業 R

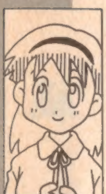
●体力回復
：鍛錬などのコマンドで自分のHPが減ったら、日曜日にセーブしてすぐにロードし直す。すると、HPが少しだけ回復するので、後は同じことを繰り返せばOK。多少手間はかかるが、上限まで回復できる。

卒業クロスワールド

●顔が大きくなる
：メッセージが表示されているウインドウの右下に、女の子の顔が表示されているとき、R1を押す。すると、女の子の顔が大きくなっていく。また、R2を押せば、逆に小さくなる。
●サウンドテスト
：ハッピーエンドでゲームをクリアし、画面に大きく「おしまい」と表示されたら✚上＋△、右＋□、下＋✕、左＋○の順で、音が鳴るまで繰り返し押す。これで、サウンドやボイス、ビジュアルなどを見ることができるモードに入れる。

太閤立志伝

●主人公変更
：ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選択する。すると、明智光秀や柴田勝家を主人公にしてゲームをプレイできる。また、ここで新武将を登録すれば、新武将を主人公にすることもできる。



大戦略 プレイヤーズスピリット

●連合軍を使う
：生産タイプの変更画面になったら、㋝を押しながら○を押す。すると、「連合軍」を使ってプレイできるようになる。これは、世界のいろんなユニットを生産できる、非常にバランスの取れた生産タイプとなっている。

タイムギャル&忍者ハヤテ

●便利コマンド
：タイトル画面で2P側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋○を同時に押し、1コンでL2、R1、右、㋜。その後メインメニューで「DIPモード」に入り、「PLAYER」の項目にカーソルを合わせて右に✚キーを入れていくと「?」と表示される。これを選ぶと、残機が無限になる。
●ムービーモード
：タイトル画面で2P側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋○を同時に押し、1コンでL2＋R1＋左＋㋜。これで、ムービーモードに入れる。また、この状態で㋝を押すとサウンドテストも可能。



第4次スーパーロボット大戦S

●隠しキャラ
：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、左下から上へ1つ、右へ2つの位置にショウを待機させせると、仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか1つ）が入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ6つ、右へ8つの位置にアムロを待機。

●特殊誕生日
：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせを入力すると、普通とは違った精神コマンドを覚えていく。特殊な誕生日と、覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横にある数字は、そのコマンドを覚えるレベルを表している。

1月29日B型	：加1、根3、熱9、て16、閃20、奇39。
2月9日A型	：探1、加8、攪13、隠18、再28、奇39。
3月13日B型	：加1、威5、熱20、自30、気40、奇45。
4月11日O型	：加1、閃5、幸10、気20、熱20、奇35。
4月29日A型	：自1、加5、必40、気42、魂45、覚48。
6月25日AB型	：気1、熱5、集5、足16、魂30、覚45。
8月12日A型	：幸1、気1、覚20、攪30、魂50、奇45。
9月2日O型	：補25、信25、閃25、隠25、攪25、奇25。
11月11日B型	：熱1、閃1、加4、幸10、自12、奇25。
11月16日AB型	：足1、熱3、閃5、幸8、気17、魂37。
12月24日B型	：集1、加2、閃4、て8、鉄10、魂27。

＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、攪＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中
●マサキ簡単レベルアップ
：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したときに彼のレベルが＋5されている。これは何度でも繰り返せるので、何度も何度も全滅を繰り返していれば、マサキのレベルを99にすることも可能。ただし、このワザは、バージョンによってできる場合とできない場合があるので注意すること。

ダブルドラゴン

●キャラの大きさ変更
：COM戦か2P対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、○のどれか押すと、キャラのサイズを変更できるようになる。押したボタンによって大きさが違い、✕を押せば元に戻る。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー3Dモード」のようなキャラの視点変更も可能。大きさや視点を変えた状態でもう一度㋜を押してポーズを解除すれば、変更した大きさで戦いを続けられる。ただし、キャラクターの当たり判定は普通のままなので注意。
●ボスを使う
：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを3～5秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が2つ増えて、2人のボスキャラクターが使用できるようになる。

チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ
：タイトル画面で✚上、右、下、左、○、○、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。また、同じくタイトル画面で□、□、○、○、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもOK。

ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面で㋝、R2、L1、□、✚下の順に入力。すると画面の左上に数字が現れるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。
●縦&横スクロールモード
：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう1回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

下巻に続く!

まんが／群馬県　いずみ16●さん

はじめて探偵物語
今回もしっかりした推理と裏付けが書いてあれば、編集部の用意した解答と違っても特別賞があるかもしれません。
締め切りはちょっと早めな1月14日消印有効。お正月休み中に悩んでみてね！　答えは下巻で明かされる！
あて先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F DPS犯人当てクイズ4係

電撃Play Question SP Vol.4は
下巻に続きます！



電撃PlayStation次号は1997年1月17日発売です

まんが・岩瀬さとみ

ここまでしつこく書いてあればもうおわかりですね。PQスペシャルVol.4は2巻構成。1冊だけでも○ですが、2冊だとさらに……。ご期待下さい！

DENGEKI PLAY QUESTION



電撃プレイステーション1/17号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.4　上巻

■発行人/染谷恵司　■編集人/渡部雅人
■発行元/メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元/主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9